WORLD OF WARCRAFT'TA ZENGİN OLMA TAKTİKLERİ

8 GB DVD

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

NİSAN 2008/04 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 06 | ISSN: 1307-8933



## THE SIMS 3

Tüm hayatınızı bir oyuna sığdırdılar sonunda!

## OYUNLARDAN SIKILDIK MI?

Oyungezer'de okumayı ummayacağınız türden bir dosya konusu hazırladık...

## 20 İNCELEME

- GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
- CONDEMNED 2
- LOST: VIA DOMUS
- GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
- C&C 3: KANE'S WRATH
- PATAPON

Red Alert: A Path Beyond Full Oyun ve BfME2 Osmanlı Modu DVD'DE!

TAM 8 SAYFA!

# ASSASSIN'S CREED

EN SONUNDA PC'DE! BU İNCELEMEYİ OKUMADAN BU OYUNU BİTİRMİŞ SAYILMAZSINIZ!

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)



8ms MPRT
92% color gamut
senseye+game
PERFECT MOTION
HDMI
2ms GTG
Contrast 1000:1
AMA
Advenced Motion Accelerator
Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji
BenQ X Serisi LCD Monitör
Bildiğiniz tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin
BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız .
BenQ
Enjoyment Matters
BenQXserisi.com





# EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

## MAKİNALAR BEKLEMEZ!

Derginin son 3 gününe girmişken bomba gibi bir oyunun "bam!" diye kucağımıza düşmesine bayılıyorum! Tam da "Ohhh, bir ayı daha bitirdik çok şükür!" demek üzereyken, tüm planımızı alt üst ediyorlar. Artık oturmuş plandaki diğer oyunları iterek, kimseleri dinlemeden sayfalarda kendilerine yer açıyorlar ve sonra da derginin baş köşesine kuruluyorlar. Olan da bizim sabahlamaktan pörtlemiş gözlerimize oluyor.

Ama şikayet ettiğimizi sanmayın… Nasıl itebiliriz ki onları elimizin tersiyle? Baksanıza, yüksek bir binanın tepesinden Altair atlamış üstümüze Assassin's Creed'in PC versiyonuyla. Diğer yandan Command & Conquer 3'e bambaşka bir boyut ekleyen Kane's Wrath beklediğimizden bir hafta önce çıkagelmiş… Üstüne sol kroşeyi de EA vurmuş, Sims 3'ü açıklayarak. Varsın planlar dağılsın, varsın gözler pörtlesin, öyle değil mi?

Gelin görün ki dergicilik planlara, kesin günlere uyularak yapılması gereken bir iş. Ama derginiz her an sürprizlere gebe oyun dünyasını konu alıyorsa, planları "esnetmeye" alışmanız lazım. Yoksa motamot kurallara bağlı kalırsak, çok sıkıcı olurdu bu iş. Hem biz hayatı gün be gün değil, ay be ay yaşamayı seviyoruz. Ayın son 10 günü hep beraber sınırlarımızı ve sinirlerimizi zorladıktan sonra, dergiyi matbaaya teslim ettiğimizde yaşadığımız o inanılmaz rahatlığın bağımlısıyız. Saniyede 100 devirle dönen 1 tonluk kağıt rulolarının kokusu ve matbaa mürekkebi üstünüze bir kez bulaştı mı, bu işten kurtuluşunuz yoktur. Hele ki o kağıtlara basılan şey en sevdiğiniz hobiniz olan oyunlarsa, hiç.

Oyungezer'in bahar sayısına hoş geldiniz.

Not: Yeni başlayan bir köşemiz de var bu ay. Electronic Arts bünyesinde Medal Of Honor ve Tiberium gibi önemli oyun projelerinde çalışmakta olan Giray Özil oyun yapımcılığına adım atmak isteyenlere yönelik *Yapım Aşamasında* adlı köşesiyle bu aydan itibaren aramızda. Kendisine aramıza hoşgeldin diyoruz.

# içindekiler

## 360drc

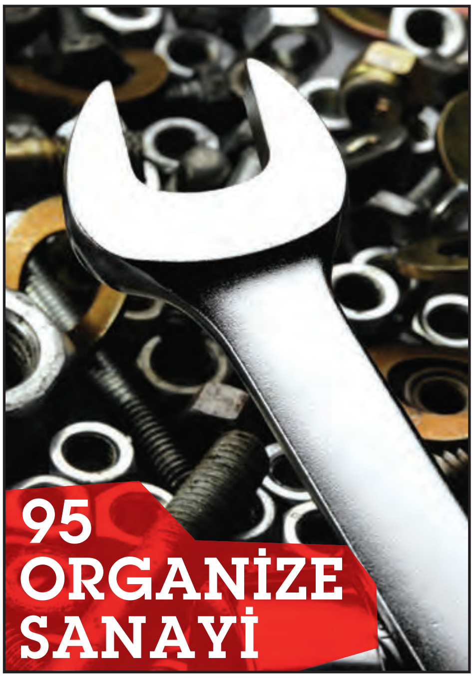




## PC İNCELEME



## KONSOL İNCELEME



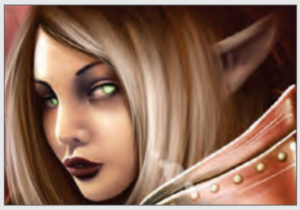
## 95 ORGANİZE SANAYİ



# bakmadan geçmeyin













# DOSYA





# EKRAN DIŞI







# DOSYA





# oyun indeksi

# OGZ_DVD

## KOTANIZ SİZE KALSIN, BİZ NE GÜNE DURUYORUZ?

**Oyungezer DVD SORUNLARI**

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.





**DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY**

1- Jack Keane demosu
2- StarCraft 2 videoları
3- The Blob
4- Audiosurf
5- Balcraft (Warcraft III haritası)



**BUNLARI MUTLAKA DENEYİN**

## Red Alert A Path Beyond

Dünyanın en çok satan strateji oyununu bir de çok oyunculu FPS olarak denemek ister miydiniz? Tamam, *Renegade* ile bu deneyimi zaten bir kez yaşamıştık. Fakat A Path Beyond, tam anlamıyla bize *Renegade*'in ötesinde yeni bir yol sunuyor. 1996 yılında piyasaya sürülen *Command & Conquer: Red Alert*'ün havasına mümkün olduğunca sadık kalmaya çalışan oyunda kara, hava ve deniz savaşlarına katılmak mümkün. Toplanan madenlerden elde ettiğimiz kredileri harcayarak herhangi bir kara birimine dönüşebiliyor veya araçlar satın alıp karşı takımın üssünü yok etmek için var gücümüzle çalışabiliyoruz.

*Red Alert*'ün hikayesini bilmeyenler veya unutanlar için bir hatırlatma da yapalım. Yıllardan 1946, insanlık daha önce eşi benzeri görülmemiş bir savaştan yeni çıkmış. Dünya ülkeleri benzer bir facianın tekrar yaşanmasını nasıl önleyeceklerini kara kara düşünürken bir Alman bilim adamı icat ettiği zaman makinesi ile geçmişe dönüyor ve çekilen tüm acıların kaynağı olarak gördüğü *Adolf Hitler*'i gençliğinde yakalayıp sonuçlarını hiç düşünmeden öldürüyor. Tekrar 1950'li yıllara gelindiğinde Almanya diğer Doğu Avrupa ülkeleri ile barış içerisinde yaşarken bu kez *Stalin*'in yönetimindeki Sovyet Rusya gittikçe güçleniyor ve en sonunda topraklarını genişletmeye karar veriyor. Avrupa ülkelerinin A.B.D. ile kurduğu ittifakla birlikte, *II. Dünya Savaşı* da yeniden başlamış oluyor.

Geliştirme süreci beş yılı aşan A Path Beyond tamamen ücretsiz ve DVD'mizin *Full* bölümünde sizleri bekliyor. Bizim de size tavsiyemiz grafiklerin basitliğine aldırmadan oyunun eğlencesine varmanız.

## Battle for Middle-Earth II: Osmanlı Modu



Toplanın, Orta Dünya'ya gidiyoruz! İnsan ırkını *Osmanlı Devleti*'ne, Isengard güçlerini ise *Haçlılar*'a çeviren bu modda ordumuz kapıkulu, sipahi, yeniçeri, muhafız ve akıncı gibi birimlerden oluşuyor. Kahramanların yerini ise her biri kendi karakterlerine uygun özel güçlere sahip olan Osmanlı padişahlarından *Yıldırım Bayezid*, *Fatih Sultan Mehmed*, *Yavuz Sultan Selim*, *Kanuni Sultan Süleyman*, *Genç Osman* ve *Sultan IV. Murad* alıyor. Üstelik bu mod, menüleri ve oyun içi açıklamaları Türkçeleştirmekle kalmıyor, moddaki tüm Osmanlı askerleri ve padişahları da Türkçe konuşuyor. Arkaya bir de savaşın gidişatına göre değişen bir Mehter Marşı girdi mi değmeyin keyfinize. Anlatım ve sinematiklerle zenginleştirilen tarihi savaşlardan oluşan yirmi bölümlük özel bir campaign de içeren modda *Niğbolu*, *Mohaç* ve *Çaldıran* gibi savaşların yanı sıra *İstanbul'un Fethi*'nde de ordumuza kumanda edebiliyoruz. Modun yapımcısı Mustafa Özşahin'i bu başarılı çalışmasından ötürü tebrik etmek gerek.

## Magi



Hayır efendim, hazır çorbalardan bahsetmiyoruz. Zaten o çift G ile yazılıyor. Bu Magi Latinceden geliyor ve çoğul anlam taşımakla birlikte bildiğimiz *mage* ve *magic* gibi kelimelerin de kaynağını oluşturuyor. DVD'mizin *Serbest Yapım* bölümünde deneme sürümünü bulabileceğiniz Magi ise ufak ama çok eğlenceli bir strateji oyunu. Ölümsüzlüğe ulaşmak amacıyla yola çıkan bir büyücüyü kontrol ettiğimiz oyunda karşımıza çıkan diğer büyücülerle düelloya girişiyoruz. Savaşlar gerçek zamanlı işlediği için hayatta kalmak için hızlı karar vermek zorundasınız ve rakiplerinizi kurbağaya çevirmeniz mümkün olmasa da çeşit çeşit büyü arasından seçim yapıp kendi taktiklerinizi geliştirebilirsiniz.

Magi kart oyunlarındaki stratejik öğelerin, dövüş oyunlarındaki aksiyonun ve rol yapma oyunlarındaki karakter geliştirme sisteminin tümünü aynı oyunda topluyor. Bize de hepsinin keyfini çıkartıp eğlenmek kalıyor. Düşük sistem gereksinimleri ile hemen hemen her bilgisayarda çalıştırabileceğiniz Magi, arada bir açıp stres atacak oyun arayanlar için birebir.






# hayalinizdeki görünüm

## Samsung 2232BW ile hayata daha geniş bakın.

2007 dizayn ödülü sahibi Samsung 2232BW 22“ monitörü ile size çalışırken, oynarken, tasarlarken geniş ekran keyfi sunar. Samsung 2232BW ile hayal etmek etmek zor değil.

2ms tepki süresi
1680x1050 piksel çözünürlük
300 cd/m2 parlaklık

Nokta Aralığı 0,282x0,282 mm
Dinamik kontrast 3000:1 (Statik: 1000:1)
DVI-D giriş bağlantısı

# 360drc



## 360'ı nasıl elde ediyoruz?

**Eskiden oyun yapmak çok genç insanların işiydi. Küçük odalarında, bir yandan oynayıp bir yandan da "nasıl yapıyorlar bunları" diye merak eden, kurcalayan bir nesil inşa etti bu sektörü. Aradan yıllar geçti...**

**Her yıl o soruyu soran binlerce genç insanın katılımıyla oyun dünyası büyümeye devam ediyor ama 20 yıl öncesinin hevesli ve meraklı gençleri, yani bugünün profesyonelleri de sahneyi terk etmiş değil. Bu yüzden olsa gerek, oyun endüstrisi yaşlanmıyor ama giderek profesyonelleşiyor.**

**Her ay ilk bakış attığımız oyunlarda aradığımız da bu oluyor. Daha doğrusu biz aramasak da, onlar gelip bizi buluyor. Bütçenin büyüklüğüne, yayıncının ense kalınlığına, kullanılan grafik motoruna çok da aldırmadan taze, yaratıcı, uygulanabilir fikirlere ve heyecan veren yeniliklere kayıyor gözlerimiz. Nasıl kaymasın, resmen ışıldıyorlar... Her ay en az bir tanesini içeri buyur ediyoruz, uzun uzun dinliyoruz, olabildiğince kısaltarak da yazıyoruz.**

**Bu tür projeler sayesinde biliyoruz ki aradan 50 yıl da geçse sektör genç kalır. Olan bize olur, orası ayrı!**

## 360drc iç açılar

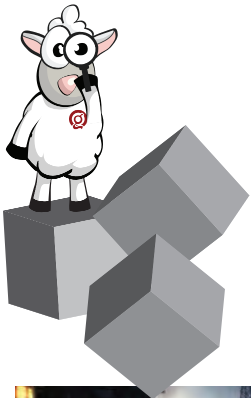



## ŞCR / Deadline Games

Danimarkalı firma bundan önce Meksika'da geçen iki aksiyon oyunu yaptı, ikisi de vasatın üzerinde oyunlardı.

**Total Overdose (2005)**
Bol kavgalı-gürültülü bir Meksika aksiyonu. Soundtrack'iyle can yakmıştı. Ayrıca Berkant'ın ulusal bir dergide yayınlanan ilk incelemesidir bu oyuna yazdığı inceleme, laf aramızda.

**Chili Con Carnage (2007)**
Yine bir aksiyon, yine Meksika. Total Overdose'un PSP uyarlaması daha iyi bir oyundu. Grafikleri ve atmosferi Faith için de ümitlenmemizi sağlıyor.



# BONNIE VE CLYDE'IN PEŞİNDEN YENİ "KATİL DOĞANLAR" GELİYOR

- K. MEHMET KENTEL

Toplumların ve sistemlerin krize girdiği dönemlerde sıra dışı kahramanlar çıkar ortaya. Değer yargılarının dönüştüğü, söylemlerin ve doğruların yenileriyle değiştirildiği bu geçiş anlarında yeni dönemin habercisidir bu kahramanlar. Onların yaptıkları görülmemiş bir ilgi toplar, asla "normal" olarak kabul edilmez ama geleceğin normalleri üzerinde büyük etkileri olur.

Amerika'da 29 Ekim 1929 günü Wall Street'in çökmesiyle başlayan Büyük Buhran böyle bir geçiş dönemiydi işte. Milyonların işsiz kaldığı, yüz binlerin açlıktan kırıldığı dünya çapındaki kriz, kapitalizmi ve beraberinde de ona bağlı olan toplumu dönüştürmüştü. O günlerde açlık ve işsizlikle boğuşan Amerikan halkı, kendi çaresizliklerini iki sıra dışı kahramanı izleyerek unutmaya çalışıyordu, isyanlarını onlar üzerinden yansıtıyordu. Şimdi, bu hikâyenin gerçeğini okumak için şuraya bir yere sıkıştırdığımız kutucuğa buyurun lütfen, kurmacasını ise buradan okuyacaksınız.

Ruby ve Luke, yolları sık sık kanunların dışına çıkan iki sevgilidir. Özellikle soygun yaparak hayatlarını geçiren bu çift, bir gün yakın bir arkadaşları kaçırılınca daha önce hiç bulaşmadıkları kadar büyük bir pisliğe bulaşırlar. Karşılarında Birleşik Devletler'in en büyük iş adamı John Mamon vardır. Petrol zengini olan bu adam, demokrasinin başarısız olduğunu, sermayenin tek hâkim olduğu yeni bir düzen kurmak gerektiğini düşünmekte, bu planları doğrultusunda da tüm ülkeyi satın almaktadır. Ruby ve Luke'un önce kendi çıkarları, sonra arkadaşları uğruna girdikleri "kanunsuz" yolda işler sarpa sarmış, onların amaçları da yavaş yavaş dönüşmüştür.

### ÖLÜME İNANMIYORUM AMA BİR 45'LİK VAR

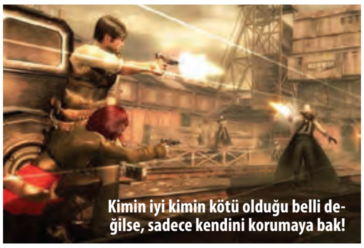
Son zamanlarda duyduğum en yaratıcı oyun ismine (şirket içinde bir yarışmayla karar vermişler) sahip olan "Faith and a .45" (İnanç ve bir 45'lik), Ruby ve Luke'un kanundan kaçarak kendi kanunlarını uygulamalarını konu alan, bir suç ya da bir yol macerası. Oyun abartılmış bir 1930'lar Amerika'sını yansıtıyor. Yapımcıların Carnivale ve Deadwood gibi dizilere referans vererek anlattıkları bu "abartılmış" evren, Amerika'nın sosyo-ekonomik yapısını gerçekçi biçimde sunarken, karakterlerin özel güçlerini ve olayların akışını abartarak atmosferi daha vurucu hale getiriyor (Carnivale ismini duyan Oyungezer ekibinin kuyrukları sallanmaya başlıyor tabii).

Oyunun ismi, ilişkinin kadın kişisi olan Ruby'nin dindar ("Faith"), erkek kişisi olan Luke'un ise tam bir silah adamı ("and a .45") oluşundan geliyor. Elbette bu farklılık, ikilinin birbirine duyduğu inanç ve el mahkûm kullandıkları silahlar tarafından örtülüyor. Arkalarında bir polis ve medya ordusu, onlar, 20. yüzyılın yeni yıldızları olarak, kendilerine bir yol çiziyorlar.

### BU DAVETİYE ÇİFT KİŞİLİKTİR

"Faith and a .45" üçüncü şahıs kameradan oynanan bir aksiyon oyunu. Oyun tek kişi oynanabileceği gibi online olarak ya da aynı platformda co-op oynanabilecek.

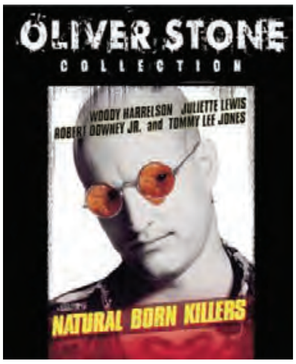

Eskiden sineklerle böyle mücadele ediliyordu işte.


Kimin iyi kimin kötü olduğu belli değilse, sadece kendini korumaya bak!


Koş sevdiceğim, ağılda olay çıkmış, hiç bulaşmayalım.

Oyunun herhangi bir yerinde yanımıza arkadaşımız gelerek diğer karakteri kontrol etme işini üstlenebilecek. Tek kişi oynasanız bile, karakterler arasında etkileşim had safhada olacak; birbirleriyle cephane-silah değişimi yapacak, birbirlerini koruyacaklar. İki kişi oynadığınızda ise, bir karakterin havaya bomba atması ve diğerinin onu ateş ederek patlatması gibi özel atraksiyonlara girebileceksiniz.

Deadline Games'in en önemli amacı, oyunun bir yol filminin sahip olduğu türden sinematik bir atmosfere sahip olması. Oyuncunun sarmalandığı, atmosferin asla kaybolmadığı, hikâyenin iki ana karakter merkezinden hiçbir zaman uzaklaşmadığı bir oyun yapmayı hedefliyorlar. Bunun için aldıkları önlemlerden biri, oynanışın hiçbir Loading ekranıyla kesilmeyecek olması. Ayrıca yine sürekliliği bozmamak için, ara sahneleri de mümkün olduğunca az kullanıyorlar.




Henüz yayıncı bulamamış (ya da siz bu satırları okuduğu sırada bulmuş), hayatının daha çok başlarında olan bir proje var önümüzde. Ama yapımcıların oyuna yaklaşımı ve ilham aldıkları kaynaklar da düşünüldüğünde, Faith and a .45 oldukça potansiyelli bir proje. Dileyelim ki önlerindeki uzun süreyi iyi değerlendirsinler ve kendilerinin de dediği gibi, "önceki oyunları aşan, kaliteyi yepyeni bir seviyeye çıkartan" bir oyun yapsınlar.

**KISACA**
**Tür:** Aksiyon
**Yapım:** Deadline Games
**Platform:** PS3, 360, PC
**Çıkış Tarihi:** 2010'a kadar yolu var
**Web:** www.deadlinegames.com

### "ARKADAŞI BİRLİKTE OYNAMAYA İKNA ETMENİN"
# 5 YOLU

Alternatif oyunları multi oynayacak kimseyi bulamıyor musunuz?



**1** "Sıkmadı mı bu Counter ya?" gibi bin defa duyduğu ve ciddiye almayacağı kesin olan lafları bir yana bırakın. Onun yerine "Dawn of War'u da aynı adamlar yapmış bak, tam senlik" gibi beyaz yalanlara başvurabilirsiniz.



**2** Arkadaşınızın gururunu okşayacak şeyler söyleyin. "Ben tek başıma da oynarım sorun değil ama sen bu tip oyunlarda daha iyisin, oynarken bir şeyler sormam lâzım" deyin mesela. Siz hepten yalana bağladınız yalnız. Abartmayın.



**3** Ödül vermek en garantili ikna yöntemidir. Öyle büyük şeyler koymanıza gerek yok, mesela oyunun başındayken pizza ısmarlayın, kaybeden ödesin. Ama iş iddiaya bindi diye de ilk turdan ezmeyin arkadaşınızı.



**4** Bu yöntem için aylarınızı vermeniz gerekebilir ama çok etkilidir. Mesela PES manyağıysa arkadaşınız, önce PES uzmanı haline gelin. Sizle her oynadığında oyundan biraz daha soğuyacak ve yeni arayışlara girecek. İşte kolladığınız fırsat!



**5** Kıskandırın. Diğer arkadaşlarınızla (hayali bile olsalar) oynarken ne kadar eğlendiğinizi anlatın, artık PES'ten hiç zevk almadığınızı filan da aralara sokuşturarak tabii… (Bak yine yalan söylediniz.)



## SUÇLULARIN AŞKI BÜYÜK OLUR

*Some day they'll go down together;*
*They'll bury them side by side;*
*To few it'll be grief--*
*To the law a relief--*
*But it's death for Bonnie and Clyde.*
(Bonnie Parker)

Bonnie Parker ve Clyde Barrow, Büyük Buhran Amerikası'nın en popüler kişileriydi. Amerikan suçlu ıslah sisteminden intikam almak istediği için bütün ülkeyi birbirine katan çift, lideri oldukları Barrow çetesiyle beraber onlarca soygun yaptı. Sansasyonel aşklarıyla tüm halkın ve medyanın ilgisini çeken çift, Bonnie'nin yazdığı şiirlerle iyice ünlendi. Çiftin polisler tarafından bir pusuda, hiçbir uyarı verilmeden öldürülmesi Amerikan adalet sisteminin kara lekelerinden biri oldu. Bonnie ve Clyde'ın öldürüldüğü yer, şimdi her sene öldürüldükleri günde düzenlenen bir festivale ev sahipliği yapıyor. Bu esrarengiz suçlular, çoğu kişi tarafından Amerikan sistemine karşı çıkan muhalifler olarak görülüyor hala. Hikâyeleri defalarca filme çekilen çift ayrıca "Thelma ve Louise", "Natural Born Killers" gibi yapımlara da esin kaynağı oldu.






## TANRILARIN LANETİ Mİ?

**GoW2'nin tasarımcısı Mad Max'in peşinde**

İlk God of War'un kazandığı büyük başarının ardından, oyunun baş tasarımcısı David Jaffe'in Sony'den ayrılmaya karar vermesi herkese sürpriz olmuştu. Şimdi aynı durum God of War II için de gerçek oldu. Oyunun çıkmasından bir yıl sonra, baş tasarımcı Cory Barlog, GoW3'ün yapımındaki görevini de bırakarak Sony'den ayrıldı. Üzülmeyin, Barlog'un heyecan verici bir gerekçesi var: Bir Mad Max oyunu yapmak.

Genç okurlarımız belki bilmez, ilki 79 yılında çekilen, *Fallout* tarzı, "felaket sonrası dünya"da geçen, çete savaşları içeren, üç filmlik bir seridir Mad Max. Serinin dördüncü filmi Mad Max: Fury Road, 2001'den itibaren yapılan tonla hazırlığa rağmen asla çekilememiş ve sadece ismi kalmıştır. İşte Barlog'un yeni işi, bu hikayeyi Mad Max'in her şeyi olan (yaratıcı, senarist, yapımcı, yönetmen) George Miller'la birlikte bir oyuna dönüştürmek.

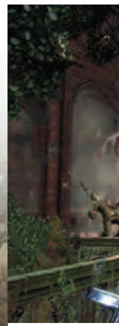
Miller – Barlog ikilisinin nasıl bir Mad Max oyunu çıkartacağını şimdilik bilmiyoruz ama Barlog'un Sony'den ayrıldıktan sonra söylediği sözler heyecan verici bir şeyler beklememiz gerektiğini düşündürüyor: *"Sony gibi büyük şirketlerde çalışıyorsanız, çarkı döndüren bir dişliden fazlası değilsiniz. İyi şeyler başarsanız da bunlar aslında sizin başarmak istedikleriniz olmuyor. Sahiplenebileceğim, kendimi yansıtabileceğim bir başarı için ayrılmak istedim."*




## BÜTÜN SEKTÖR TOPLANDIK, TOPLANDIK!

14 Mart Cuma günü Türkiye'de bilgisayar oyunlarına dair aşağı yukarı kim varsa muhtemelen ilk defa toplandı. Oyun geliştiricileri, dağıtımcıları ve dergileri başta olmak üzere ister akademik ister bağımsız, oyunlara bir şekilde kafayı takmış herkes oradaydı. Bu anlamda öncelikle Doç. Dr. Mutlu Binark ve ekibine böyle bir organizasyon düzenlediği için teşekkür ediyor ve geçen sayımızdaki eksik bilgilenmemden kaynaklanan sitemimden dolayı özür diliyorum. Elbette konuşulacak çok konu, konuşacak çok kişi vardı "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri" panelinde. Öğleden önceki çalıştay bölümünde hem tanışıldı hem de "Oyun sektörü geliştirilmeli mi? Peki nasıl? Yerli oyun nedir?" gibi sorulara cevaplar aradık hep beraber; bir yandan da deneyimlerimizi ve dertlerimizi paylaştık. İşin eğitim kısmıyla uğraşan biri olarak, ODTÜ Teknokent yerleşkesinde açılan GATESIM (Oyun Teknolojileri, Animasyon ve Simülasyon Uygulamaları Ön Kuluçka Merkezi) girişiminden haberdar olmak beni çok sevindirdi. Öğleden sonra ise geliştiriciler, dağıtımcılar ve dergiler oturumları gerçekleşti. Özellikle geliştiricilerin, kendi oyunları ve geliştirme (hatta finans etme) aşamaları üzerine yaptığı sunumlar katılımcılar bakımından oldukça faydalıydı. Eğer kalıcı bir şeyler yapmak istiyorsak, kesinlikle daha sık toplanmalıyız. *-GÜVEN ÇATAK*





# DAMNATION

## AŞUREYE BENZEYEN BİR VAHŞİ BATI OYUNU - MEHMET KENTEL

Şu dizdiğim harflerle tanıtmaya başladığım Damnation hakkında söylenmesi gereken ilk şey, ne kadar fazla sayıda oyuna (bir de filme) benzediği. Sanırım tam da bu yüzden hiçbir oyuna yeteri kadar benzemiyor. Oyun hakkında yapılan resmi duyurularda "*Gears of War* ve *Prince of Persia*'yı yan yana getirin, **Vahşi Batı**'ya yollayın" denmesi bile bu benzerlikleri açıklamaya yetmiyor. Bakalım neymiş…

### ÇOK ALTERNATİF BİR TARİH ANLAYIŞINIZ VAR

Damnation alternatif bir Amerika tarihi sunuyor bize. Buna göre 19. yüzyıl sanayileşmesi bizim bildiğimizden çok daha hızlı (ve biraz da farklı) olmuş, 20. yüzyılın başına gelindiğinde hem bugün bile hayal etmekte zorlanacağımız bir teknoloji, hem de hala Western Amerikası kimliğini sürdüren bir atmosfer ortaya çıkmıştır. Tam bu vakitlerde -gerçeğinden 25-30 yıl kadar sonra- Amerikan İç Savaşı patlak vermiş, Kuzey (Birlik) ve Güney (Konfederasyon) birbirine girmiştir. Gelişmiş teknolojilerinin getirdiği tüm nimetlerle (nimet?) birbirine saldıran iki taraf, halihazırda yerleşilmiş bulunan Doğu Yakası'nın tüm kaynaklarını kısa bir sürede tüketmişlerdir. Bunun üzerine Vahşi Batı'ya doğru seferler düzenlemeye başlarlar. Fakat buraya daha önceden yerleşmiş bir grup vardır: Silah tüccarları. Bu grubun elinde, ne Kuzey'in ne de Güney'in sahip olduğu inanılmaz silahlar vardır (buharla çalışan kocaman bir robot da buna dâhil). Üstelik anlaşılan o ki, silahlarını paylaşmaya da pek meraklı değillerdir. Dolayısıyla savaşın seyri burada döner, artık mücadele "ortak düşman"a karşıdır. Silah tüccarlarının iki gruba da ayrı ayrı silah satmak yerine neden ortak düşman olmaya karar verdiklerini herhalde oyunda göreceğiz. Damnation'ın senaryosu, teknoloji ve Vahşi Batı'yı birleştirdiği için *Arcanum*'u da andırıyor (ama büyü yok), fakat asıl olarak fazlasıyla benzediği bir film var: *Wild Wild West*.

Oyunda Rourke adında bir erkek karakteri yönetiyoruz. Hayat hikâyesi hakkında henüz bir detay bilmesek de, ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla yanında sürekli hoş bir kadınla geziyor. Oyunun hangi multiplayer seçeneklerine sahip olduğu açıklanmamış olsa da, bir co-op modu olacağına kesin gözüyle bakabiliriz. Bu haliyle benzediği dünya kadar çok oyun var ama hem en benzer hem de en yakındaki örnek için bir önceki sayfaya geri gidip *Faith and .45*'a bakabilirsiniz.

### DUYAN GELMİŞ

Damnation'ın ilk ekran görüntülerinden yapabileceğimiz yorum gerçekten oldukça etkileyici bir görsel gücü olduğu. Bu da bizi *Gears of War* benzerliğine getiriyor. Elbette güzel grafikli her oyun *Gears of War*'a benzediğinden değil ama oyunun Unreal 3 grafik motoruyla hazırlanıyor olması bu benzetmeyi daha mümkün kılıyor. Çizimlerdeki genel *Gears of War* havası da yadsınamaz.

Resmi olmayan bilgilere göre Damnation'ın ikili bir kamera sistemi var. Çatışmalar sırasında *Halo* tipi bir birinci şahıs kameradan oynanacak olan oyun, bulmacalar sırasında *God of War* tarzı bir üçüncü şahsa dönecek. Fakat bu bilginin resmi olmadığını, www.worthplaying.com'dan yayıldığını belirtmekte fayda var.

Oyunun bölüm tasarımlarının da oldukça eklektik bir yapısı var. Bir Vahşi Batı atmosferinden normal olarak bekleyeceğimiz açık araziler, kanyonlar, gözün alabildiği kadar uzanan çöller Damnation'da da olacak. Fakat yapımcıların gururla açıkladığı gibi Damnation aynı zamanda "aksiyonun dikeye taşındığı" bir oyun. Bu ne demek? Maceranın hatırı sayılır bir bölümü binaların tepesinde geçiyor ki bu da binalar arasında hoplamalı-zıplamalı

### ŞCR / Blue Omega Entertainment

Annapolis/ABD'de 2003'te kurulan firmanın ilk oyunu Damnation. Daha önce iki filmin yapımcısı olmuşlardı: Dark Ride ve Danika. İki film de ne eleştirmenlerden ne de seyircilerden beğeni toplamıştı, Blue Omega da ilgisini oyunlara çevirmiş. Damnation'ın prototip çalışması, Unreal Tournament modları arasında yapılan "Make Something Unreal" yarışmasını kazanmış.





**1-** Gökten motosiklet yağması, duruma göre o kadar da iyi bir şey olmayabilir.
**2-** Hoop! Zıplarken F'ye basarsanız, karakteriniz böyle frikik veriyor, oynanışa katkısı büyük.





birçok aksiyona girilmesi demek. Keşke oyunlarını kamuoyuna duyurmakta bu kadar geç kalmasalardı da *Mirror's Edge*'e kaptırmasalardı "aksiyonu dikeye taşıyan oyun" payesini. Gerçi haklarını yemeyelim, Damnation'daki bir sürü taşıt; arabalar ve motosikletler binaların da üzerinden gidebilecek şekilde tasarlanıyor. Hatta bunlarla yapılan akrobatik hareketler oyunda önemli bir yer tutacak. Düşmanlarımızın da aynı (hatta daha iyi) taşıtlara ve akrobatik yeteneklere sahip olduğunu da söyleyelim. Ha bu arada, *Prince of Persia* benzerliği de bu dikeye uzanma muhabbetinden kaynaklanıyor. Tabii henüz çıkmamış *Mirror's Edge*'e gönderme yapmaları pek mantıklı olmazdı.

### DAMN! BU OYUN GÜZEL OLACAK YAHU

"Ondan onu alalım, bundan şunu alalım, üstüne biraz da bundan koyalım" tarzı oyunların kötü bir imaja sahip olduğu doğru, ben de bütün bu yazı boyunca Damnation hakkında aynı imajı çizdim, farkındayım. Ama yazının genel havasındaki alaycı üslubun aksine, Damnation beni bayağı heyecanlandırdı. Vahşi Batı'ya olan sempatimi bazı okurlarımız hatırlayacaktır; doğrusu tek bir yerde durmayan, kategorilere sığmayan şeyleri de ayrıca severim. Atmosferi, grafikleri, ümit vaat eden konusu, farklı oyun deneyimleri sunan yapısıyla heyecanla beklenmeyi hakediyor sanki. Bir de üstelik bu yılın sonunda mı çıkıyor? Hayret...

### KISACA

**Tür:** Aksiyon
**Yapım:** Blue Omega
**Platform:** PS3, 360, PC
**Çıkış Tarihi:** 2008 Kışı
**Web:** www.damnationthegame.com/



## HELLGATE: LONDON



### KAPIYI ÖRTTÜN MÜ?

Hellgate: London'ın başarısızlığı artık tartışılmıyor bile. Herkes hemfikir, oyun kötüydü, bozuktu, bitmemişti, başarılamamıştı. Öyle ki yapımcı Flagship, argo sözlüğüne yeni bir madde olarak bile eklendi. Artık İngilizcenin sokak dilinde, yeni alınan bir eşyanın hatalı çıkması ya da bir satıcı tarafından kandırılmak söz konusu olduğunda "got flagshipped" kalıbı kullanılmaya başlandı. Yani durum kötü. Ama Flagship'in patronu Bill Roper hiç de karamsar değil: "Oyuna bir şans daha vermenizi istiyoruz" diyor Roper. Sebep? Yaptığı açıklamayı özetleyelim:

"Tüm hazırlıklar önceden belirlenen çıkış tarihine uygun olarak yapılmıştı, dolayısıyla biz de Hellgate'i ertelemek yerine söz verdiğimiz tarihte çıkartmak durumundaydık. Belki dışardan bakınca tersini söylemek kolay geliyor ama milyon dolarları olan bir yayıncıya bağlı çalışmıyorsanız 'son çivisini çakmadan çıkartmayalım' deme lüksünüz de olmuyor. Evet, çok büyük ve önemli sorunları vardı oyunun ama çıktığı günden beri her bir sorunu çözmek için kendimizi paraladık. Hellgate şu anda (The Stonehenge Chronicles güncellemesinden sonra) ilk çıktığındakinden çok daha iyi durumda."




## PACKARD BELL SİZE SORDU

**EN İYİ PROJE BİLGİSAYARI KAPTI**
**Packard Bell ile ortaklaşa düzenlediğimiz ve yılbaşından beri süren yarışmamız nihayet sonuçlandı. İki ay boyunca hazırlanan projelerden önce en iyi on tanesi seçildi. Bu projelerin sahiplerine biraz daha çalışabilmeleri için ek süre tanındı. Geçen ayın sonunda da projeler değerlendirildi ve içlerinden en iyisi seçildi. Açıkçası bütün projeler çok iyi fikirlere sahipti ve içlerinde profesyonelce hazırlanmış projeler de vardı. Bu yüzden ilk 10'a giren bütün arkadaşları tebrik ederiz.**
**Ancak bu on proje içinde oyuncuları en iyi yakalayan ve en yaratıcı olan Yaşar Tay'ın üç alternatif reklam filmi senaryosu içeren çalışmasıydı. Sadece jüri üyeleri değil, senaryoları okuyan bütün Oyungezer editörleri çok sevdi, hatta zaman zaman gülmekten yerlere yattı. Umarız bir gün bu senaryoları birer televizyon reklamı olarak izleme şansımız olur. Yaşar'a reklam filminde kullandığı kendi tabiriyle "Dört çekirdekli işlemcisi, üstün grafik performansı ve eşsiz estetiğiyle oyunlarda ve filmlerde bambaşka bir deneyim yaşatan Packard Bell IMediaX!" bilgisayarıyla keyifli oyunlar diliyoruz. Tebriklerimizi ve "güle güle kullan"larımızı iletiyoruz dergicek.**




## DM OYUNU BIRAKTI

### ARKASINDA MİLYONLARCA KARAKTER BIRAKARAK…

Dungeons & Dragons evreninin yaratıcısı, FRP kültürünün doğmasına önayak olan birkaç isimden biri (Dave Arneson'a uzun bir yaşam dileriz), yüzlerce rol yapma oyununun esin kaynağı Ernest Gary Gygax 4 Mart günü yaşamını kaybetti.

Gary Gygax, birkaç minyatür asker edinip, bir kural kitabı yazarak başlamıştı masaüstü rol yapma oyunları macerasına. Sonra bu maceraya zarları ekledi. 1971'e gelindiğinde, D&D evrenini yaratırken de kullanacağı minyatürlü savaş oyunu Chainmail'i hazırladı, ortağı Jeff Perren'le birlikte. 1973'te, sonradan Wizards of the Coast tarafından satın alınacak olan TSR'ı kurdular ve ilk D&D oyunu ortaya çıktı…

Gygax bu yıl 70'inci yaşını kutlayacaktı ama geçirdiği kalp krizi, onu başka evrenlere götürdü. Toprağı bol, Seven Heavens'a selam olsun.

# TOP 5
# VIRTUAL CONSOLE OYUNU

**EĞER BIR Wii SAHİBİ RETRO-SEVERSENİZ VIRTUAL CONSOLE'A MUTLAKA BULAŞMANIZI ÖNERİYORUZ. İŞTE BU AY MUTLAKA GÖRMENİZ GEREKEN BEŞ OYUN.**



**5 Golden Axe III** (Sega Mega Drive - 800 puan)
Neden ilk oyun değil de beş numara derseniz tamamen duygusal demem, hareketlerin estetiğinden, çeşitliliğinden, daha kolay oynanışından, büyülerin daha karizma olduğundan dolayı 'beşinci oyun' derim. Takım büyüleri (atakları) da gayet işe yarar. İyi bir partnerle hack'n slash'e doyarsınız.



**4 Alex Kidd in the Enchanted Castle** (Sega Mega Drive – 800 puan)
Neden Mario değil de Alex? Çünkü Alex platformda daha yetenekli Mario'dan. Hem gına gelmedi mi mantarla uğraşmaktan? Kolay, renkli ve eğlenceli bir içeriğe sahip olan Alex'i Japonlar 1989'da deli gibi sevmişlerdi, biz niye sevemeyelim?



**3 Super Street Fighter II: The New Challengers** (SNES – 800 puan)
Bir SFII daha ne kadar mükemmel hale getirilebilir ki? "İşte bu kadar" diyenler tuzağıma düştü. SF II: The World Warrior'ın ötesine geçemediler tabii ama alternatif SF arayanlara New Challangers ilaç gibi gelecek. Dört farklı karakter, yeni hareketler, turbo hız... derken bakmışsınız turnuvalara katılmışsınız.



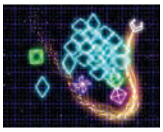
**2 Mario Kart 64** (N64 -1000 puan)
E Nintendo platformundaki bir cümle içinde elbette bir Mario kelimesi geçecek, kuraldır bu. Ama MK64'ün hakkını yememek lazım. Basit bir Kart oyunu gibi gözükse de kendi içinde, gerek karakterler gerekse de araçlarla derin bir oynanış sağlıyor. Hem de eğlence garantisi eşliğinde. Mario Kart'ı bir arkadaşınızla oynamanın keyfini çok az oyun size verebilir, söyleyeyim.



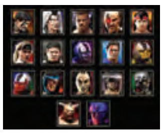
**1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (N64 – 1000 puan)
Birçok eleştirmenden tam not almış, sayısız ödülle de oyun tarihine adını altın harflerle yazdırmıştır Ocarina of Time. 8 milyon kopya satmış ve N64'ün en büyük bombasıdır. VC'un da muhtemelen en çok tüketilen oyunudur şu anda. Link'in bu aksiyon-adventure oyununu oynamadan emekli olamazsınız, olmamalısınız!

# TOP 5
# XBOX LIVE ARCADE OYUNU

**XBLA PLATFORMU NINTENDO GİBİ SADECE KENDİ BÜNYESİNDEN ÇIKAN OYUNLARA DEĞİL, KAPILARINI HERKESE AÇMIŞ DURUMDA. BU NEDENLE PEK ÇOK KLASİK OYUNA SAHİP. BU YÜZDEN 120'Yİ AŞKIN OYUN ARASINDAN BEŞ TANESİNİ SEÇMEK ZOR OLDU**



**5 Geometry Wars: Retro Evolved** (Bizzare Creations – 400 puan)
Xbox için özel yapılan ve geliştirilen bir 'yapıştırıcı' kendisi (ekrana böyle). Teknolojik olarak retro olmasa da verdiği keyif ve alınan keyif kesinlikle retroseverlere özel. Ekranda size yaklaşan geometrik nesneleri hızla vurmanız gereken, enfes bir shooter diyebilir kendisine kısaca.



**4 Ultimate Mortal Kombat 3** (Midway – 800 puan)
Kimi MK'cıya göre oynaması en keyifli MK'tır Ultimate. Dövüşçü çeşitliliğiyle olsun, kombo kombinasyonları bakımından olsun, çeşit çeşit Fatality'leriyle olsun, bitmek tükenmek bilmeyen temposuyla olsun, oynanmayı sonuna kadar hak ediyor doğrusu.



**3 Sonic the Hedgehog** (Sega – 400 puan)
Mavi kirpiyi tanımayan var mı aranızda? Sanmıyorum ama olur da öyle bir günah işlemişseniz işte size beraat yolu. Platformu 'hızla' birleştiren Sega, 4 milyon kopya satmayı başardı ve gerisini zaten biliyorsunuz.



**2 Metal Slug 3** (SNK – 800puan)
Subjektif olsam ilk sıraya koyacağım oyundur kendileri. Run&Gun türü oyunların bana göre en iyisi ve keyiflisidir. Kara mizah tadının yanında iki kişi yan yana oynanabilir olması, MS'in efsane olmasının en büyük etkenleridir.



**1 Castlevania: Symphony of the Night** (Konami – 800 puan)
Tam bir klasik, tam bir kilometre taşı, tam bir ölümsüz... PS1 yıllarımda oynadığım en iyi oyunlardan biridir Castlevania. Muazzam büyüklükte bir kale, zebani dolu zindanlar ve büyük düşman Dracula. Aksiyonuyla, macerasıyla, bulmacalarıyla, RYO elemetleriyle tam bir efsane.



## 20 YIL ÖNCE...

### AMERİKA'DAN JAPONYA'YA...

İki saate dünyayı sığdırabildiği gibi iki saatliğine bu dünyadan ruhen ayrılmanızı sağlayan garip bir alemdir sinema. Herhangi bir doğal ihtiyacımmış gibi yer yer 'film izleme ihtiyacı'yla karşılaşırım. Sonuçta dünyada hala görülmesi gerek tonla sahne, diyalog ve kurgu var. Ama konumuz 'filmler' değil, sadece 1988'e gidiyoruz. O yıl vizyona giren iki film seçtim. Biri Amerika'dan, diğeri de Japonya'dan. Her iki filmi de izlemediyseniz okumanızı erteleyebilirsiniz :)

**DIE HARD 1**
***Yönetmen:*** *John McTiernan*
***Oyuncular:*** *Bruce Willis, Bonnie Bedelia, Rober Davi...*

Çıktığı yıl Amerika'da 80 milyon dolarlık gişe yapan Die Hard'la bu ilk tanışmamızdı. O zamana kadar Amerika'da ya savaş filmleri aksiyondan sayılırdı ya da Asya'dan gelen mafya, gangster filmleri (Terminator'ü ayrı bir köşeye alıyoruz)... Cameron ve Copolla akıllara gelen isimlerdi. Bruce Willis henüz birkaç film çekmiş ve daha yıldızı parlamamıştı. Derken Die Hard beyazperdeye düştü. Willis, tam bir çılgın polisi oynuyordu filmde. Gözüpekti ve yapamayacağı şey yoktu. Tam bir sayko yani. Böyle bir ruha sahip adamın karısını Nakata Plaza'da rehin alırlarsa ne olur? Tabii ki öyle bir plaza 'kalmaz'. Görsel şölen eşliğinde McClane 130 dakika boyunca teröristlere hem günlerini gösterecek hem de Amerika'ya yeni bir aksiyon soluğu katacak, aday olduğu dört Oscar'dan eli boş dönecek ama dört başarılı filmle bugünlere kadar gelecektir.

**GRAVE OF THE FIREFLIES (HOTARU NO HAKA)**
***Yönetmen:*** *Isao Takahata*

Eğer bir ağaç ya da kaya değilseniz bu filmden etkilenmemeniz imkansız. Bu filmi izlerken muhakkak ki içiniz burkulur, gırtlağınız düğümlenir ve genelde ağlarsınız. 2. Dünya Savaşı Japonyasında geçen bu animenin kahramanları, bir abi ve onun ufak kız kardeşidir. Film zaten "Öldüğüm gün..." diye direkt olaya girer ve olayların biraz başına dönüp bu sevimli ailenin yokoluşunun hikayesini anlatır. Fantezi değildir, başından sonuna gerçekçi takılır, ajitasyon yoktur (pek) ve duygu yüklüdür. Özellikle empati yeteneği olan izleyiciler muhtemelen bir daha bu filmi izlemek istemeyebilir (psikolojik olarak da ağırdır). Açıkçası ben hala Asya'dan çıkmış bu denli güçlü bir duygu bombası bir anime daha izlemedim, muhtemelen de izleyemeceğim.





## 3 RESIDENT EVIL 5

### ZOMBİLERLE GEÇEN 10 KOCA YIL

RE5 orijinal Resident Evil olaylarının 10 yıl sonrasında geçiyor. RE'nin baş karakterlerinden Chris Redfield'ı yönetiyoruz ve onun başına bu 10 yılda neler geldiğini de anlıyoruz. Yani bir nevi, ilk oyundan sonra hikayeyi "yanlara doğru" değil de "ileri doğru" genişleten ilk oyun olacak RE5. İlk üçlemeden tanıdığımız gizemli bir kadın karakterin de oyuna döneceğini biliyoruz. Oynanış olarak da dördüncü oyunun omuz kamerasını kullanıyoruz. Ama karşınızdakiler sürüngen zombiler veya yavaş köylüler değil. Korkunç hızda üstünüze koşturan, kalabalık, akıllı bir güruh var karşınızda. Çöl ortamında olduğunuz için sıcaklık sizi etkiliyor: Güneşte çok kalırsanız serap görmeye, gerçekle hayalleri karıştırmaya başlıyorsunuz.

Hepimizin aklındaki esas soru ise Resident Evil 5'in ne zaman çıkacağı. 2005'te duyurulmasına rağmen, hala hakkında çok fazla bir bilgi olmaması ilginç tabii. Ama Resident Evil 3 ile 4'ün çıkışları arasında 6 yıl olması gözünüzü korkutmasın. O iki oyunun arasında grafik ve oynanış olarak dağlar kadar fark var. Beşinci oyun için o kadar beklemeyeceğiz. Bu arada, oyunun PC için de eş zamanlı olarak çıkacağı söylentisi de dolaşıyor. Haydi hayırlısı.

**RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Henüz belli değil
**Bize göre:** 2009'da gelmezse ben de zombi olayım.

PS3 360

### İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

**En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu merakediyorum@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.**



## 4 STALKER: CLEAR SKY

### YAPAY ZEKA CANIMIZA OKUYACAK

Clear Sky, STALKER'daki olayların öncesini anlatıyor. Çernobil bölgesi bakir, buraya gelen her adamın aklında zengin olma fikri var ve "Zone"un kendine has kanunlarından eser yok. Yani çatışma ve kaos için ortam son derece ideal. Clear Sky'da ilerleyen bir hikaye yerine, oyun fraksiyonlar arasındaki çatışmaya odaklanılmış. Bu gruplar, Çernobil faciasından sonra boşalmış ama ne olduğu bilinmeyen bir sürü artifact'le, yani keşfedilmeyi bekleyen hazinelerle dolu yeni bölgeler için birbirleriyle sürekli savaşıyor. Oyunun %50'si eski bölümlerden, %50'si daha önce hiç görmediğiniz yeni bölümlerden oluşuyor.

Yapay zekâ toptan elden geçirilmiş. Böylece oyundaki 8 fraksiyon arasındaki ilişkiler gerçekçi şekilde hayata geçmekle kalmıyor, bunlardan birisinin liderliğine kadar yükselmenize de izin verilmiş. Çernobil yeni patladığı için, ortam çok daha tehlikeli. Radyasyon çok daha güçlü, her yerde çok daha ölümcül anomaliler var. Ayrıca nükleer patlama(cık) lar olmaya da devam ediyor. Yani "temiz gökyüzü" ismi sizi kandırmasın, ilk oyundakinden çok daha ölümcül bir ortama gireceksiniz.

Yapay zeka geliştirilmiş derken, şaka yapmıyorum. İlk oyunun en büyük gücü, yapay zekanın beklenmedik şeyler yapabilmesiydi. Ancak çuvalladıkları zaman da, 10-12 askeri tek bir pencereden "tık tık" indirebiliyorduk. O günler geride kaldı. Yapay zeka tek başına, küçük gruplar halinde veya bütün bir takım olarak inanılmaz işler çıkartıyor. Rivayet ediliyor ki, Rusya'da yapılan bir gösterimde, hiç kimse (yapımcılar dahil) dört kişiden oluşan haydut takımını öldürmeyi başaramamış. Yani "FPS'ler artık çok kolay" diyen dostlarım, başımız ciddi dertte. Ateşin başına toplaşın da, gitarımızı çalarken bunu kutlayalım :)

**RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ağustos
**Bize göre:** Ağalar resmi çıkış tarihini söyledilerse, bize laf düşer mi?

PC

# BUGÜN DOĞACAK OYUNLARA İSİMLER

**Bugün 20 Mart 2008 Perşembe (Rûmi 7 Mart 1424). Oyungezer iyi günler diler. Gündüzlerin 2 dakika daha uzadığı, Orman Haftası'nın başladığı, Güneş'in Koç Burcu'na girdiği bu tarihte, yapımı açıklanan oyunlar için isimler şöyle:**



### Earth No More

*Unreal, Max Payne, Prey* gibi yapımlarda çalışmış tasarımcılardan kurulan yeni oyun geliştirme stüdyosu Radar Group, *Prey 2*'nin yanı sıra *Earth No More* isimli yeni oyununun da duyurusunu yaptı. Recoil Games'le birlikte hazırlanan bir FPS olan Earth No More'da, çapı sürekli genişleyen ve tüm dünyayı kaplayan biyolojik bir varlığı durdurmaya çalışan bir kimyasal silah uzmanını canlandırıyor olacağız. (PC, PS3, 360)

### Alpha Protocol

Bitip de piyasaya çıkana kadar (Bahar – 2009) üstüne çok çene çalacağımız bir RYO bu. Çünkü



hem *KOTOR II* ve *Neverwinter Nights 2*'nin yapımcısı Obsidian tarafından tasarlanıyor hem de yepyeni şeyler vaat ediyor. Aslında sıradan bir "özel ajan" oyunu gibi görünüyor Alpha Protocol ama Obsidian'ın sırrı, James Bond'un sadece silahı tutan elini değil, ruhunu da oyuncuya vermesi (hayır, bu bir James Bond oyunu değil). (PC, PS3, 360)

### Incarnate

Radar Group'tan bir başka taze fikri mülk daha. Fantezi tarihinin gördüğü kana en fazla susamış kötüleri bir bir bugünün Washington'una postalayan (Washington Post da olabilirdi adı pekala?) oyunda bu zamansız misafirleri evlerine geri göndermeye çalışacağız. Bana bizim OGZ Dövüş Kulübünü anımsatan bir tarzı var bu oyunun ama neyse ki düşmanlarımız arasında Tetris'in T'si yok. (PC)

### Baja

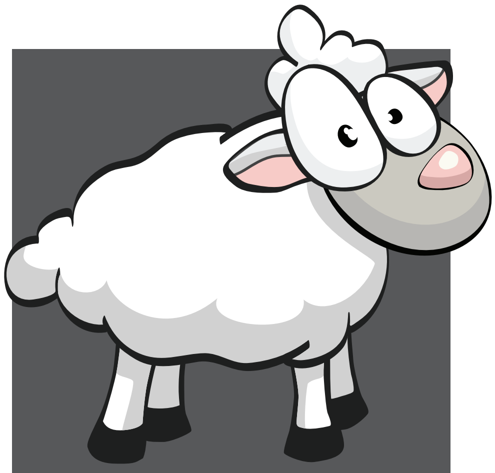
Yeni bir off-road yarış oyunu Baja. Hem de en iddialısından… THQ (ki son açıklanan mali rakamlardan sonra yatırım yapacakları yeni projeler konusunda aşırı titizler) ve 2XL Games (*MX vs. ATV Untamed*'in yapımcıları) hazırlıkları süren Baja, Ağustos'ta çıkıyor. (PS3, 360)



### Face Breaker

Yeni nesil arcade spor oyunları arasına iyi bir noktadan giriş yapacağı kesin görünen bir boks oyunu hazırlıyor EA Sports. Boks derken, bel atına vurmanın yasak olduğu, rakibe sarılıp bekleyince hakemin devreye girdiği bir bokstan bahsetmiyoruz. Zaten oyunda hakem falan da yok. Ayrıca ringe çıkarken belinize el bombalarınızı, çakınızı filan döşeyip de çıkabiliyorsunuz. Face Breaker stilize grafikleriyle de şimdiden can yakıyor. (PS3, Wii, 360)



### LEGO Goyun

Evet, Goyun'un bu ilk gerçek macerasını duyurmaktan gurur duyuyoruz! Oyungezer, diğer LEGO oyun projelerini de (*LEGO Star Wars, Batman* ve *Indiana Jones*) üstlenen Travellers Tales ekibiyle anlaştı ve dergimizin maskotu Goyun'u bir oyun kahramanına dönüştürmek için kolları sıvadı. Unreal Engine 4 (Türkçe ismiyle "Ciddi Olamazsın Engin 4!") kullanan ve çok sıkı bir senaryoyla aksiyon oyunlarının tarihini değiştirmeye hazırlanan LEGO Goyun'da kahramanımız en büyük hünerlerini melee attack kombolarıyla sergileyecek, Traveller's Tales'in 1 Nisan'da yaptığı basın açıklamasına göre. (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS, iPod, Nokia 3210, Sanyo hesap makinası, Aiwa walkman, Arzum ketıl)



Fable 2'nin tüccarları göründükleri kadar kurnazsa, cebimizin delik olması belki de daha iyi bir şey. En azından bunlara kaptıracak bir servetimiz yok.

# FABLE 2 İÇİN PARA BİRİKTİRİYOR MUSUNUZ?

Yok yok, Fable 2'nin fahiş fiyatla çıkacağını duyduğumuzu ve kötü haberi hemen buraya yetiştirdiğimizi düşünmeyin… Biz oyun içi paradan bahsediyoruz. Peki daha oyun çıkmadan oyun içi parayı nerden bulup da biriktireceksiniz? XBLA (Xbox Live Arcade) üzerinden edinebileceğiniz 3 küçük oyun sayesinde.

Fable 2'nin içinde küçük oyunlar yer alacağını ve bunlar sayesinde oyun karakterimizin servet sahibi bile olabileceğini biliyorduk (vergilendirilmemiş kazanç kutsal değildir). İşte bu mini oyunlardan üçü ayrı birer yapım olarak Fable 2'den önce yayınlanacak. Mage Dice, Wizard's Tower ve Keystone belki şahane olmayacaklar ama bunlardan kazandığınız paraları Fable 2'ye aktarabiliyor olmak muhtemelen ilginizi çekecek ve "ne'decen, ekmek parası" deyip dişinizi sıkarak oynayacaksınız. Oyunu edindiğinizde ise sistem otomatik olarak bu üç oyunda biriken altınlarını Fable2'ye aktaracak.

# TOP 20

**The Sims'e menajerlik modu yapıldığı gün bu liste işlevini yitirecek.**



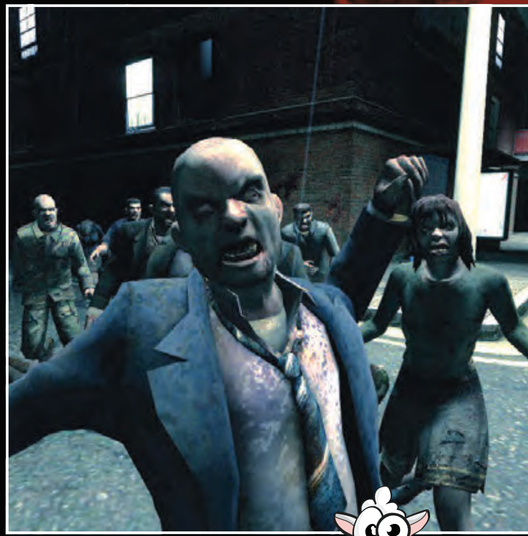

## 1 The Sims: Freetime

**EA**

**Simlerin tatil yapmaktan kaytardığı boş vakitleri de oluyormuş demek.**

| Sıra | Oyun | Firma | Durum |
|---|---|---|---|
| 02 | Warhammer 40K: Dawn of War Soulstorm | THQ | YENİ |
| 03 | Football Manager 2008 | Sega | DÜŞTÜ |
| 04 | CoD4: Modern Warfare | Activision | DÜŞTÜ |
| 05 | The Sims: Castaway Stories | EA | DÜŞTÜ |
| 06 | The Sims 2 | EA | YÜKSELDİ |
| 07 | WoW: Battle Chest | Vivendi | YÜKSELDİ |
| 08 | The Sims 2: Bon Voyage | EA | DÜŞTÜ |
| 09 | Frontlines: Fuel of War | THQ | YENİ |
| 10 | Crysis | EA | DÜŞTÜ |
| 11 | Unreal Tournament III | Midway | DÜŞTÜ |
| 12 | Medieval II: Total War | Sega | DÜŞTÜ |
| 13 | Championship Manager 2008 | Eidos | DÜŞTÜ |
| 14 | C&C3: Tiberium Wars | EA | DÜŞTÜ |
| 15 | World in Conflict | Vivendi | YÜKSELDİ |
| 16 | Flight Simulator X Deluxe | Microsoft | YENİ |
| 17 | SimCity Societies | EA | DÜŞTÜ |
| 18 | The Orange Box | EA | DÜŞTÜ |
| 19 | Warhammer 40K: Dawn of War Complete | THQ | YENİ |
| 20 | Empire Earth III | Vivendi | DEĞİŞMEDİ |





# LEFT 4 DEAD

## VALVE YİNE ELİNİ KİRLETMEDEN SÜPER BİR OYUN YAPIYOR - KAAN ALKIN

Yıllarca zombiler kağnı hızında ilerleyen, genç kızları ve şişman çocukları kemiren varlıklardı. Bu tür filmlerde, motosiklete binmeyi, pompalı tüfekle ateş etmeyi, kelebek stili yüzmeyi bilen gençlerin, zombi görünce hadi koşmayı bıraktım tempolu yürümeyi bile akıl edememesi, gençliğin akıbeti hakkında derin düşüncelere dalmama neden olmuştur daima. Hele ki bu cahillikleri yüzünden canlarından olmaları beni her seferinde gözyaşlarına boğmuştur (pis gülerim).

Elbette bu gidişata bir son verilmesi gerekiyordu. Ve sonunda birileri koşabilen zombileri icat etti. *28 Gün Sonra, 28 Hafta Sonra* (ve muhtemelen 28 Ay Sonra) gibi filmler sayesinde mobil zombiler hayatımıza giriş yapınca, oyun yapımcıları da duruma uyandı. *Resident Evil 5* ve *Left 4 Dead*, zombilerin hızla tepemize bineceği oyunlar olarak bekleme listemize alındı.

### DOSTLUK KAZANSIN

Left 4 Dead, Valve ve Turtle Rock Studios'un ortak projesi. Turtle Rock Studios daha önce *Counter-Strike: Condition Zero*'yu yapmış ve oyunun Source versiyonuna da katkıda bulunmuştu. Uzun süreli dirsek teması iki firmanın evliliğine kadar vardı (Turtle Rock iç güveysiydi elbette). Firmaların geçmişine baktığımızda vaat edildiği gibi değişik bir oyun beklemek oldukça zor ama Left 4 Dead yeniliklerle dolu olacak, orası kesin.

Milyonlarca oyuncu onlarca online FPS oynuyor. Bu oyunların çoğunda takım arkadaşlarımızdan bihaber takılıyoruz. Yapımcı ekibin en çok önem verdiği nokta da burası, yani gerçek co-op oyun sistemi. Takım arkadaşlarımızın ne yaptığından ve nerede olduğundan habersiz dolanıp durduğumuz, sadece önümüze geleni temizleyerek sunucudan birinci çıkmaya çalıştığımız bir oyun değil Left 4 Dead. Başarı kriterlerini yeniden tanımlayan bir oyun var karşımızda. 4 kişiden oluşan takımımızla, yüzlerce zombinin bir ısırık almak için peşimizden deli gibi koşturduğu bir ortamdan canlı çıkmaya çalışıyoruz. Yaralanan arkadaşlarımızı iyileştirmek, duvara tırmanmalarına yardım etmek, cephane ve malzemelerimizi paylaşmak gibi yardımlarda bulunmak ve en az kendi canımız kadar onlarınkine de önem vermek hayati önem taşıyor oyunda. Oyunun en ilginç (ve komik) yanı da haritalar arasındaki yükleme ekranlarında ne kadar iyi bir takım oyuncusu olduğunuzun (ya da olmadığınızın) afişe ediliyor olması. Böylece oyunun fanlarının oluşturacağı topluluktan dışlanıp dışlanmayacağınız belirlenecek (süper bir sistem yani).

### Bİ' ISIRIK VERSENE?

Oyunda ayrıca zombilerin saflarında yer alma şansımız da olacak. Yine üç diğer arkadaşımızla, zombi sınıflarından birini seçip bu kez de hayatta kalan insanların canına okumaya çalışacağız. Zombiler insanlara göre daha kırılgan olsa da yapay zekânın kontrolündeki bir zombi ordumuz varken işimiz ne kadar zor olabilir ki?





Valve'den Doug Lombardi'ye göre hiç de kolay olmayacak. Garanti edilen ise Infected (yaaani zombi) olarak oynamanın bambaşka bir deneyim olacağı. "Haritaları öğrenmek, rakiplerin zayıf anını kollayıp sürpriz ataklarla ve şaşırtma taktikleriyle işlerini bitirmek zorunda kalacaksınız" diyor Lombardi.

### İNANÇLI YAPAY ZEKÂ

Oyunun grafikleri, yaşını almış Source için gayet iyi görünüyor. Ancak artık hemen her oyunda olan "iyi" grafikler, oyunun en vurucu yanlarından biri değil. Oyunda kullandıkları yapay zekaya yapımcı ekip AI Director adını veriyor. Zombiler önceden belirlenmiş hareketleri ve stratejileri uygulamak yerine, oyunun gidişatına göre hareket ediyorlar. Yapay Zombi Tanrısı, oyuncuların verdiği açıkları sık sık değerlendiriyor. Sürekli arabaların, duvarların üstünden atlaya zıplaya üstümüze koşturan zombilerle bizi sıkmadan, özellikle çok sıkıştığımız anlarda soluk almamız için boşluklar dahi yaratıyor. Güruh halinde koşturdukları sahneler hoş. Ancak saldırı mesafesine girdiklerinde pek akıllı hareket ettiklerini söyleyemiyorum. En azından şu ana kadar yayınlanan videolarda görünen bu.

Ekip "korkunun tanımı bu değil" deyip korku oyunlarını bir kenara itiyor ve sık sık sandalyemizde zıplayacağımızı belirtiyor. 8 kişilik sunucularda yüzlerce zombi eşliğinde bakalım ne kadar eğlenebileceğiz. Sizi bilmiyorum ama bana yeni bir Team Fortress 2 vakası gibi görünüyor.

### KISACA

Tür: FPS
Yapım: Turtle Rock
Dağıtım: Valve
Platform: PC
Çıkış tarihi: Ekim 2008
Web: www.l4d.com



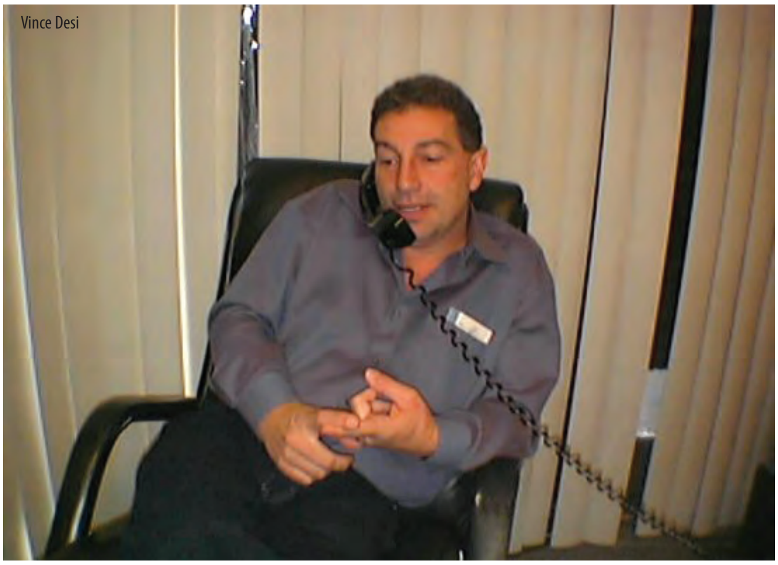
### ŞCR / Turtle Rock

Valve onlara "Kaliforniya ofisimiz" demeyi tercih ediyor ama dünyanın geri kalanı için hâlâ Turtle Rock ismi geçerli. Left 4 Dead gerçek anlamdaki ilk oyunları olacak. Bugüne dek Counter-Strike'ı Xbox'a uyarlamak, Condition Zero'yu tasarlamak ve CS: Source haritaları yapmakla meşguldüler.

# SALDIRIYORUZ, ÇÜNKÜ...

## POSTAL'DAKİ ŞİDDET DÜŞÜNDÜĞÜNÜZ KADAR DA AMAÇSIZ OLMAYABİLİR - K. MEHMET KENTEL





Vince Desi

Postal'ın yapımcısı Running With Scissors'un başındaki iki isim, Vince Desi ve Mike Jaret'la serinin son oyununu ve Postal'ın genel olarak durduğu yeri konuştuk mail üzerinden. Haklarında açılan davaların onları çok daha güçlü, gururlu ve saldırgan yaptığını fark etme fırsatımız oldu bu sayede. "Değiliz" dediklerine bakmayın, "makasla koşanlar" kendilerini "özgürlük savaşçısı" söylemine fazlasıyla kaptırmış. Vince Desi kendini yeni Malcolm X sanıyor sanki. Bu konuda sadece yasakçı muhafazakârları dinlemek yerine feministleri, insan hakları savunucularını, ırkçılıkla mücadele eden insanları dinleselerdi belki kendi pozisyonlarını biraz daha düşünürlerdi. Neyse, buyurun bakalım onlar ne diyorlar kendi pozisyonları hakkında.




**Mehmet: Oyunda üç farklı hayat yolunu seçebileceğimizi göz önüne alırsak, Postal 3'ün genel teması nedir?**
**Vince Desi:** Postal 3'ün genel teması seçim özgürlüğü. Amerika fırsatlar ülkesidir, istediğin her şeyi yapabilirsin, eğer istersen Başkan bile olabilirsin. Gerçek hayata benzer biçimde, oyunda da yasal yolu, suç yolunu ve tamamiyle bağımsız yolu seçebilirsiniz.




**Mike J:** Seçim. Oyun tamamen oyuncunun seçimleri ve nasıl oynamak istediğine göre şekilleniyor. İyi ya da kötü olabilirsin, aynı gerçek hayattaki gibi.

**M: Peki oyunun senaryosunun serinin önceki oyunlarıyla bir alakası olacak mı?**
**V.D:** Postal 3 yeni bir çevrede geçiyor. Postal 2'deki felaketin *(Postal Dude'un patlattığı nükleer bombanın yarattığı felaketten bahsediyor-MK)* sonrasındaki dünyada, Catharsis adında bir kasabada. Ama evet, eski oyunlar referansımız olacak.



**M: Postal 3'te karşımıza çıkacak olan "fantastik" öldürme biçimlerinin ve silahlarların bazılarından bahsedebilir misiniz?**
**V.D:** Onları "öldürme" biçimleri olarak değil de "kendini savunma" biçimleri olarak düşünmeyi tercih ediyorum. Zirâ Postal Dude'un asıl derdi tepki göstermek. Profesyonel bir katil değil. Bu da bize daha yaratıcı olma şansı veriyor. Her gün bu konsepti uygulayabileceğimiz yeni yollar düşünüyorum, gerçi oynanış için her zaman mantıklı olmuyorlar.





**M.J:** Eminim çoğunuz daha önce köpek saldırısı görmüşsünüzdür, peki ya hiç porsuk saldırısı gördünüz mü? Eh, yakında göreceksiniz!

**M: Oyunda yer alacak ünlüler çok konuşuluyor. Bunlardan birkaçının ismini verebilir misiniz?**
**V.D:** Hayır, henüz değil. Ama size yelpazenin çok geniş olduğunu söyleyebilirim, güzel kadınlardan ilginç erkeklere.

**M: Irkçı kalıpları, önyargıları kullanarak yaptığınız espriler yüzünden eski oyunlarınız fazlasıyla eleştiri konusu olmuştu. Sizce bu eleştirilerde doğruluk payı var mı? Ve de Postal 3 ne kadar 'siyaseten yanlış' olacak?**
**V.D:** Çoğu eleştiri b.ktan saçmalıklardan ibaret. Eğer eleştirmenler için oyun yapıyor olsaydık güvenli İkinci Dünya Savaşı ya da spor oyunları yapardık. Gerçek şu ki Postal politik bir eleştiri. Kendi düşündüklerimizi söylüyoruz, gerçekleri konuşuyoruz; muhafazakâr ya da liberal oluşunuza göre sevebilirsiniz ya da sevmeyebilirsiniz. Irk konusunda ise, özgür olduğumuz söyleniyor ama yine de istediğimizi söyleyemiyoruz. Siyah, kahverengi, yeşil; heteroseksüel, gay; şişko, zayıf... İnsanlar aynaya dönüp bakmalılar ve gerçekten önemli şeylerle ilgilenmeye başlamalılar. Çocuklarını yetiştirmek gibi, okula gitmek gibi, iyi bir iş sahibi olmak gibi… *(Ne alakası var diye sormayın, böyle buyurdu Vince Desi X-MK)*.

**M.J:** Evet ırkla ilgili kalıpları ve önyargıları kullanıyoruz... ama HERKES hakkında. Kahretsin ben bir Yahudi'yim ve oyunda Yahudiler hakkında da bu tip şakalar var.

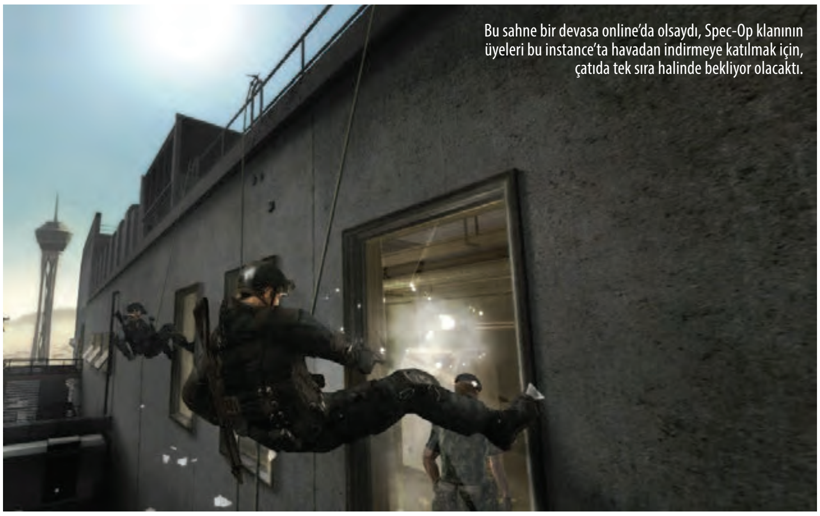
**M: 1UP'taki röportajınızda Vince Desi'nin tanımladığı şekliyle "ikiyüzlü Amerikan toplumu"nun içindeki rolünüzü bir çeşit "özgürlük savaşçıları" olarak görüyor musunuz?**
**V.D:** Özgürlük savaşçıları? Bu bizi korumak için savaşan erkek ve kadınlara ait bir onur. Gerçek şu ki iki taraftaki *(Cumhuriyetçileri ve Demokratları kastediyor -MK)* yozlaşmış siyasetçiler yüzünden ciddi bir krizle karşı karşıyayız. Hillary'nin kocasıyla beraber hapiste olması lazım, Cumhuriyetçiler ise tam bir utanç kaynağı. Ben de bu yüzden Amerikan halkını uyanmaya ve "Buna daha fazla katlanmayacağız" diye bağırmaya davet ediyorum. Benim işim bu, halkı uyandırmak ve gücün bizde olduğunu farkettirmek. Güç halkta, Kennedyler'de, Clintonlar'da ya da Bushlar'da değil.

**M.J:** Özgürlük savaşçısı değiliz. Oynamak istediğimiz tarzda oyunlar yapıyoruz sadece, ne daha azı ne de daha fazlası!

**M: Son soru, filmden memnun musunuz? Gelecekteki projelerde de Uwe Boll'a çalışmayı düşünür müsünüz?**
**V.D:** Evet düşünürüm, Boll gerçekten iyi bir iş yaptı ve filmi görenlerin hepsi Postal'ın yaptığı en iyi film olduğunu söylüyor. Ben olsaydım çekeceğim şeyle tamamen aynı mı olmuş? Hayır ama bence filmi bir komedi olarak çekerek doğru kararı vermiş. Kendisi bir komedi yönetmeni olarak çok daha başarılı epik-dramlara göre *(bunun sebebi kendisinin epik-dramlarda bile güldürmeyi beceriyor oluşu-MK)*.

**Mike J:** Film gerçekten çok komik... çok daha kötü olabilirdi!

**M: Teşekkür ederiz.**
**Vince & Mike:** Biz teşekkür ederiz, ülkenizdeki herkese sevgiler.



Bu sahne bir devasa online'da olsaydı, Spec-Op klanının üyeleri bu instance'ta havadan indirmeye katılmak için, çatıda tek sıra halinde bekliyor olacaktı.

# TOM CLANCY DEV GİBİ!

Önce *Call of Duty 4*'ün bir devasa online oyuna dönüştürülebileceği konuşuldu geçtiğimiz ay. Derken *Civilization* geldi gündeme, Sid Meier konsollar için yapımı süren *Civilization* sürümü *Revolution*'dan sonraki hedefinin seriyi devasa online'a dönüştürmek istediğini söyledi. Derken *GTA4*'ün müthiş bir DVO potansiyeline sahip olduğu çıtlatıldı Rockstar tarafından. Ve son olarak Ubisoft konuştu: "*Tom Clancy* markasını bir devasa online oyunda kullanmak istiyoruz."

Ay içinde filmlerinden romanlarına kadar içinde *Tom Clancy* ismi geçen her tür eserin isim hakkını Ubisoft'un satın aldığı haberi gelmişti, arkasından da bu açıklama yapılınca resim tamamlandı. Ubi'nin patronu Yves Guillemot'nun sözleriyle aktaralım: "Devasa online oyunlar yapacak teknolojiye zaten sahibiz. Çok sayıda Tom Clancy oyunumuz ve her biri için hazır multiplayer modlarımız da var. Tek ihtiyacımız olan daha büyük bir ekip ve daha çok zaman…" Guillemot böyle bir projenin maliyetini de hesaplamış: 40 ile 50 milyon dolar arası bir harcamayla kusursuz bir Tom Clancy DVO'su çıkarabileceklerini söylüyor. Hazır dolar düşüyorken, neden olmasın!



# FESTİVAL BAŞLASIN!

## BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ'NE GİTMEK İÇİN BİR SEBEP DAHA

Üniversitelerin bahar şenliği sezonu başlamış bulunuyor. Memleketin tüm rock grupları önümüzdeki iki ay boyunca o kampüs senin bu kampüs benim gezecekler. Oyungezer ekibi olarak bizler henüz rock yıldızı statüsüne ulaşamadığımızdan (aramızda kendisini sahnede çok beğenenler olsa da bu durumu değiştirmiyor) bu yıl tek bir festivale katılıyoruz ve onda da şarkı söylememize izin vermeyeceklerini festival komitesi kesin bir dille açıkladı.

15 – 16 – 17 Nisan günlerinde Boğaziçi Üniversitesi Macera Oyunları Kulübü tarafından düzenlenen Oyun Festivali'ndeyiz (bahar şenliği de değilmiş, kandırıldık resmen). Kampus içinde çok çeşitli oyunların oynanacağı bu üç gün içinde, bir de panel düzenlenecek. "Oyun: Nerede Başlar, Nerede Biter?" isimli panelin iki konuşmacısından biri Bilgi Üniversitesi Öğretim Üyesi Bülent Somay. Diğeri ise henüz adı açıklanmayan bir Oyungezer editörü (daha karar veremedik de). Oyungezer'in ayrıca basın sponsorluğunu da üstlendiği etkinliğin bir parçası da dergimizin yazarlarının, okurlarıyla buluştuğu bir sohbet saati olacak. Tahminimce çok eğleneceğiz, özellikle de şarkı söylerken…

Boğaziçi Üniversitesi Macera Oyunları Kulübü Oyun Festivali'nin ayrıntılı programını web sitemizde (www.oyungezer.com.tr) bulabilirsiniz. Orada görüşmek üzere…

**+360 derecede kaynayanlar**

# LEVEL UP



### Korkut Bizi Clive

Clive Barker yeni oyun projesine başladı. Yine bir hikâyesinden yola çıktığını söyleyen Barker'ın en büyük dileği, oyunun Jericho 2 olmamasıymış.

### Nintendo'dan Yeni Fikri Mülk Mü?

Bu yıl E3'te tanıtılacak "yepyeni" Nintendo oyunu Donkey Kong Wii mi çıkacak, yeni bir Nintendo karakteri mi?

### PES Takımını Seçti

PES, 2008 versiyonundaki hezimetten sonra hızla toparlanmak üzere çizgisini değiştirmeye karar verdi. Sıradaki oyun Wii versiyonunu model alacak.

### Bill Gates O Kadar da Zengin Değil!

Her Windows hatasında Bill Gates'in dünyanın en zengini olduğunu hatırlayıp ilahi adalete inancı sarsılanlardansanız, rahatlayın. Artık en zengin o değil!




### WoW Forever

Activision – Vivendi birleşince Activision yöneticileri tüm ilgilerini WoW'a yöneltti. 2008 sonuna yetişecek birçok proje, daha duyurulma fırsatı bulamadan 2009'a ertelendi…



### 50 Cent, 50 Cent Daha?

İlk oyun o kadar kötüydü ki 50 Cent: Bulletproof'un ikincisini de yapmaya karar verdiler.

### Son Dakika Golü mü?

Bütün bir sektör GTA IV için gün sayarken, bir başka Rockstar yapımı Bully'nin Mart'ta çıkan Xbox 360 versiyonu konsolla uyumsuzluk gösterince herkesin yüreği ağzına geldi. Ya GTA IV 360'ta çalışmazsa?

### O Çiçekler, O Böcükler Yalan Mıydı?

GreenPeace'in yayınlandığı son raporda, dünya çapındaki 18 elektronik devi kimyasal atık ve dönüşüm gibi çevre politikaları açısından puanlandırılarak bir duyarlılık sıralaması oluşturuldu. Listenin en altındaki isim Nintendo oldu. Nintendo evrenine hiç yakışmadı bu sonuç.

# LEVEL DOWN

**-360 derecede donanlar**

# OYUNEZER!

## VUR GARİBANA, VUR…

Büyük bütçelerle bir halt beceremeyen adamları ne kadar sevmiyorsak, küçük ve mütevazi projelerle kalbimizi çalanlara da o kadar saygı duyarız. Hep isteriz ki birileri arkasına EA'in bilmem kaç milyon dolarını almadan da güzel oyunlar yapılabileceğini göstersin. *Darwinia*'nın yapımcısı Introversion mesela, bir Allahın kulu da çıkıp hakkında tek kelime kötü laf etmez.

Bir de balon gibi şişirilip şişirilip sonunda hiç bir halta benzemeyen oyunları sevmeyiz ya, o yüzden olsa gerek sessiz ve derinden gelenler favorimizdir daima. Bütün sene bekleriz ki hiç ummadığımız bir oyun çıkıp sürpriz yapsın, mest olalım.

Şimdi niye anlatıyorum bunları? Yazının sonunda "Peki, neden 8.8 verdiniz bu oyuna" dediğinizde cevabını baştan biliyor olun diye. Hangi oyun ola ki bu? Geçen ay 8.8 verdiğimiz ne vardı ki? Elbette Sins of a Solar Empire. Bu nasıl bir oyundur kardeşim, oyun mudur bu hatta? Ben ömrümde böyle kötü tasarlanmış oyun az gördüm. Bu oyunun gözümde *Jericho*'dan, *Hellgate*'den zerre farkı varsa namerdim. Üstelik *Jericho*'yu, *Hellgate*'i yerin dibine sokan oyun basını yere göğe sığdıramıyor SoSE'ı. Güneş imparatorluğunun günahlarıymış... peh...

### SULAK YERİN NOTU BOL OLUR

Hangi siteye, dergiye baksanız 90'ın üzerinde not vermiş. Kafayı mı yediniz yahu?! Her şeyden önce oyun hikaye olarak son yılların en kötüsü. Girişe ne olduğu muallâk garip bir video koymuşlar ama oyunda senaryo olmadığından zerre anlamı yok bizim için. *Civilization*'da falan senaryo aramadık bugüne kadar, sonuçta dünya tarihi bu, bir hikaye anlatılması gerekmiyor. Ama bu saçma oyunda milyon tane ırk var, hangisi nedir çözene aşk olsun!

Oyunun sitesine girin, aynen şöyle diyorlar: "Kapsamlı Diplomatik ve Ekonomik Stratejiler". Var ya... Bu oyunda diplomasinin D'si, ekonominin E'si varsa ben de oyun namına hiçbir şey bilmiyorum.

Üç koldan adamın gezegenlerini sarmışım, 3 dakikada bilmem kaç milyar halkı ölmüş nükleer bombardımanda, mesaj yolluyor bana: "Sana bilmem neredeki binaları yık demiştim, yıkmadın bozuldum bak." Kardeşim soykırıma maruz kalmışsın, 30 sene önce verdiğin saçma sapan görevde mi aklın hala? Ekonomi dediği de girdiğin gezegene bütün binaları yapıyorsun, ne olacakları da belli zaten, ne strateji ne bir şey.

### SİZ YAPIN, BİZ YİYELİM Dİ Mİ?

Asıl sinirime dokunansa adamların büyük stratejileri ilk defa gerçek zamanlı yaptık havalarında olması. Hani *Master of Orion*, *Civilization* falan sıra tabanlı ya, adamlar gerçek zamanlı yapmışlar ilk defa, daha iyiler akıllarınca yani. Biz sıra tabanlı oyunları her hareketimizi rahat rahat düşünüp tarttığımız, gerçek zamanlı oyunları da çok hızlı anlık kararlar verdiğimiz için seviyoruz. Sen öyle yavaş bir oyun yapmışsın ki bizim hala her hareketi asırlarca düşünecek zamanımız var. Öyle bir oyun ki sıra tabanlılardan bile yavaş. Bir filoyu yolluyorsun diğer güneş sistemine, 10 dakikadan önce varamıyor hedefine. Şimdi bu gerçek zamanlı mıdır? El insaf kardeşim, bu sıkıcılıktır, yavaşlıktan karnıma giren ağrılardır.

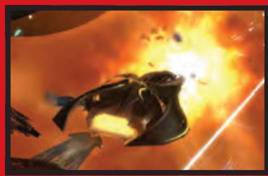
Oyunun arayüzü desen perişan, grafikler iğrençten öte, oynanabilirlik sıfır. Bir de açmışlar her yere şu solucan deliklerini, saçma sapan akıyor düşman 3'er 5'er. Uğraştırmaktan öte hiçbir fonksiyonu yok. Bu ne ya? Oyun mu bu? Buna mı 90 üstü not verdi bütün basın? Garibanım, küçük bütçeliyim, bakın reklam meklam, balon malon yapmadım diyen her oyunu bağrımıza basacaksak işimiz var valla… *Civ4*'e 92 veren PCGamer tutmuş buna 91 vermiş. Yuh kardeşim ya, hiç mi oyun oynamadık ömrümüzde! Ömrümün en sıkıcı 20 saatini harcadım bu oyuna, bakalım belki bir şey çıkar diye. Yok ya, olmaz böyle ya... Kaldırın kardeşim şunu, kaldır kaldır... Kur *Civ4: Beyond The Sword*'u aç *Final Frontier* modunu, buna bin basmazsa ben de adam değilim vallahi!



Garibanları severiz ama her yaptıklarını da yemeyiz. Ama severiz gerçekten.



Oyun yapmasını bilen, küçük bütçelerle de büyük işler başarabilir.



Stardock demiş ki "Aha da bizim oyun böyle olacak!"



Ben oynadım, oyun bundan ibaret. Bundan başka da bir şey görmüyorsunuz.



Galaksileri fethedeceksenize, Final Frontier'i tercih edin. Üstelik bedava.

## AYIN EZENİ



**Tuğbek Ölek**

Sırçadan yapılmış köşkünde ve bir eli Crysis'te, bir eli Call of Duty 4'te yaşayıp giden Tuğbek, arada bir tebdil-i kıyafet sokağa iner, sıradan oyunları oynar, metroya biner, pazardan üç tanesi 15 liraya tişört alır ve çocuklara leblebi tozu ısmarlar. O özel günlere ait izlenimlerini biriktirdiği Ezişname isimli bir çalışması da bulunmaktadır ancak toplumun henüz bu metinlerin tamamını birarada görmeye hazır olmadığına inanıyoruz ve sadece bazı kısımlarını OGZ aracılığıyla sevenlerine sunmayı tercih ediyoruz.


MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ
www.mavishop.com
HORI
HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
WIRELESS
PLATFORM PLAYSTATION 3
FIGHTING STICK 3
TRACKIR by NaturalPoint
put your head in the game™
MVSHOP GÜVENCESİ İLE ARTIK TÜRKİYEDE
TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek oyun oynamayı çabasız hale getiren devrimsel bir kontrolördür.
Microsoft Flight Simulator X UYUMLUDUR
PLATFORM PC
Tüm 6 Hareket Derecesini İzler
SAPMA sol/sağ
YUNUSLAMA yukarı/aşağı
YUVARLANMA eğimli açılar
YASLAMA sol/sağ
KALDIRMA yukarı/aşağı
ZOOM içeri/dışarı
EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA MAĞAZALARIMIZDA...
PS3 LİSANSLI ÇANTA MAĞAZALARIMIZDA
WII IŞIN KILICI MAĞAZALARIMIZDA
GTA 4 ÖN SATIŞTA
www.mavishop.com
NİSAN 2008'de Yeni Mağazamızla Hizmetinizdeyiz
YENİ ŞUBEMİZ, BAKIRKÖY "AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ"NDE
Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Şişli - İstanbul
1. Kat, No: 125
Showroom Satış Mağazası: Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza No:125 Şişli / İSTANBUL Tel: 0212. 380 01 50 Fax: 0212. 380 01 53
Merkez Satış Mağazası: Adnan Kahveci Cad. No:49 Ferahevler-Tarabya/İSTANBUL
Tel: 0212. 223 33 46 Fax: 0212. 262 17 67
yetkili@mavishop.com
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com • www.mvshop.net



## SIMON WEISSERARM

**Electronic Arts EMEA genel müdür yardımcısı Simon W.D.Arm, yeni getirildiği görevinde ilk iş olarak "henüz potansiyeli keşfedilmemiş" bölgelere yatırım yapma kararı alarak, ileri görüşlülüğünü ispatladı.**



# BEN YAPIMCIYIM

Merhabalar sevgili Oyungezer okurları. Adım Simon Weiss Der Arm. Almanya'nın Bauhaus Üniversitesi'nden 4 sene önce mezun oldum. Yaklaşık 1 yıldır da oyun endüstrisinde çalışıyorum. Bu ay Oyungezer'den "Ben Yapımcıyım" köşesinde makale yazma teklifi aldığımda cidden çok şaşırdım. Hayır, şaşırmamın nedeni tüm geliştiricilerin, Avrupa'nın ve evrenin bu en prestijli oyun dergisindeki bu benzersiz sayfalarda yer almak için birbirlerini çiğniyor olmaları değildi. Şaşırdım, çünkü ben bir yapımcı değildim. Ben şimdiye kadar hiçbir oyunun yapımında bulunmadım. Benim seçilmemin nedeni sanırım EA'de yeni atanan üst düzey yöneticilerinden birisi olmam galiba (ya da ismimin kötü bir oyun karakteri çağrışımı yapması olabilir mi? Şüphelendim!)

Oyun dünyası çok büyük bir sektör. O kadar büyük bir sektör ki, burada herkese yetecek kadar ekmek var. Ancak bazılarının gözü doymuyor. Mesela Valve! Bu adamlar bitirecek bakın bizim sektörü, bakın görürsünüz. Yeni bir şey icat ettiler başımıza, dijital distribüsyon diye. Biz ne güzel kutulayıp satıyorduk oyunları, hem kamyoncu kazanıyordu, hem depocu kazanıyordu, hem de dükkan sahibi kazanıyordu. Sen alıyorsun direk yapımcıdan, hoop, müşteriye. Oldu mu şimdi? Onca ekmek yiyen var bu işten, yedirirler mi adama? Geçen günkü büyük hissedarlar toplantısında açtım konuyu "Alalım Valve'ı, kapatalım dijital dağıtımın musluğunu" diye, ama pek dinleyen olmadı.

Çünkü o sırada Take 2 ile aramızda bir alavere dönüyormuş meğersem. Bu da çok büyütüldü. O kadar önemli değildi aslında. Sadece artık bizim ofise sığışamamıştık, yandaki gökdeleni alalım da bizim depoya sığmayan Sims ek görev paketlerini yerleştirelim dedik. Şansa bakın ki yandaki gökdelen Take 2'nun çıktı! Ama hepsi bu… Asla ve asla "oyun sektörünün en büyüğü" klasmanında Activision-Blizzard'ın yüzünden 2. sıraya düşmüş olmamız değildi sebep. GTA 4 çıkmadan 1 ay önceki bu girişimimize "armut piş, ağzıma düş" gibi bir düşünceyle hareket ettiğimizi söyleyenlerin iddialarını, en büyük endüstri sitelerine verdiğim "Yaaa, n'alkası var yaaa!" gibi demeçlerle yeterince bertaraf ettiğimi düşünüyorum.

Size bir itirafta bulunayım mı? Biz EA'dekiler, hepimiz Team Fortress 2 manyağıyız! Gece gündüz, sürekli TF2 oynuyoruz, hatta ABD ofisimizle Avrupa ofisimiz arasındaki saat farkından dolayı karşılıklı oynayacağız diye geceleri sabahlara kadar ofiste oturuyoruz.

Ama hepsi bu… Asla TF2'nin başarısından etkilenmiş, özgün grafik yapısını aşırtacak bir zihniyete sahip değiliz. Facebreaker'ın, FIFA Street 3'ün, Battlefield Heroes'un cıvıl cıvıl, karikatür gibi çizimlere sahip olmasının sebebi TF2'yi kıskanmamız değil! Hem niye kıskanalım ki, kıskansak bastırır parayı alırız.

Şimdi esas bombayı patlatmak istiyorum Sayın Oyungezer okuyucuları: Yönetim toplantılarına getirdiğim üstün fikirlerimden dolayı geçen hafta EA'in Ortadoğu ve Türki Cumhuriyetler ofisinin başına atandım. Bu nedenle, yakın zamanda sık sık görüşeceğiz sizlerle. Ancak, iki gün önce henüz böyle bir ofisimizin olmadığını öğrendim. Çok ayıpladım bizim yönetim kurulunu, insan atama yaparken söyler değil mi?

Her neyse efendim, EA O.D.V.T.C. merkezimizi açmak için İstanbul'da bir yer tuttuk! Doğubank adlı Büyük İş Merkezi'nin 3 katında, toplam 6000 metrekarelik bir alanda süper bir ofis kuruyormuşuz. Burada toplam 900 çalışan olacakmış. Aman Tanrım! İnanamıyorum, tam 900 kişiyi yöneteceğim ben! 1 yılda ne kadar ilerledim böyle kariyerimde! Böylece ben de muhteşem fikirlerimi en sonunda uygulamaya geçirebileceğim. Neler mi bu fikirler?

Ülkenizde efsane haline gelen ama tüm kaynaklarımı seferber etmeme rağmen bir kopyasını bile bulamadığım İETT Tycoon'la başlayacağız işe. Spore'un dünyada kazandığı parayı tek başına Türkiye'den getireceğine inanıyorum bu oyunun. Dağıtım kanalımız ise tezgâhlar olacak, çeşitli bilgisayar pasajlarının kapısında dikilen agent'larımız satacak oyunları.

Ayrıca EA Sports'un sıradaki büyük seri projesi konusunda "Deve Güreşi"ni yönetim kurulunda gündeme getirmek istiyorum. Dağınık organizasyon yapısı sebebiyle oyunda ligler oluşturmak biraz zorluyor bizi ama ilginç kurallara sahip bu oyunun sadece Türkiye'de değil tüm dünyada büyük ilgi çekeceği kesin.

Neyse Sayın Oyungezer okuyucuları, yazıyı burada bitirmek zorundayım çünkü yazıyı dikte ettirdiğim sekreterim kaş göz işareti yapıyor. Sanırım bana yazıyor (her iki anlamda da :). İstanbul'daki ofisimizin büyük açılışı 1 Nisan'da efenim, hepinizi beklerim.





# Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada arıyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştırmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güce sahiptir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.



## POWER 9500

- AMD Phenom™ X4 9500 Dört Çekirdekli İşlemci
- 2GB 667MHz DDR2 Bellek
- ATI Radeon™ HD 2600 Pro 256MB 128bit GDDR3 Ekran Kartı
- 320GB 7200rpm 16MB Cache SATA Sabit Disk
- 19" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows Vista Home Premium İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

949 USD + KDV
93,5 USD (12 taksit)*

## HOME X2 5000

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 5000+
- 1GB 667MHz DDR2 Bellek
- ATI Radeon™ HD 2400 Pro Sonic 64bit Ekran Kartı
- 250GB 7200rpm 8MB Cache SATA Sabit Disk
- 17" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows Vista Home Premium İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

729 USD + KDV
72 USD (12 taksit)*

## ALFA X2 4400

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 4400+
- 1GB 667MHz DDR2 Bellek
- 256MB Tümleşik Ekran Kartı
- 160GB 7200rpm 8MB Cache SATA Sabit Disk
- 17" Queen TFT-LCD Monitör
- Çift Katmanlı DVD Yazıcı
- Dahili Kart Okuyucu
- Queen Tower Kasa & MM Klavye & Optik Mouse & Speaker
- MS Windows XP Home veya Vista Home Basic İşletim Sistemi
- 2007 Office Sistem Türkçe 60 Günlük Deneme Sürümü

649 USD + KDV
64 USD (12 taksit)*

* WORLD, CARDFİNANS, AXESS, İDEAL, BANKASYA, BONUS (GARANTİ, DENİZBANK, TEB, SHOP&MILES), MAXIMUM (İŞBANK, OYAKBANK, ZİRAAT) ve ADVANTAGE (HSBC, HALKBANK, TEKSTİLBANK) için geçerlidir.

## AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için

**www.queen.com.tr www.queen.web.tr**

adresini ziyaret edin!

Döviz bazında verilen fiyatlar fatura kesim tarihindeki serbest piyasa kurundan YTL'ye çevrilecektir. Ekstra herhangi bir vade farkı söz konusu değildir. Peşin fiyatlarda KDV hariç, taksitli fiyatlarda ise KDV dahildir. Tüm Queen Computer ürünleri T.C. Sanayi Bakanlığı onaylı Garanti Belgesi'ne sahip olup garanti süreleri iki (2) yıldır. ISO 9001:2000 standartlarına uygundur. Bu kampanya 31.05.2008 tarihine kadar geçerlidir. Queen Computer, bu kampanyayı haber vermeden durdurma ve ürün özelliklerinde tüketici yararına değişiklik yapma hakkına sahiptir. Aynı zamanda 23.02.2005 tarih, 4077 sayılı Tüketicinin Korunması Hakkındaki Kanun Hükümleri'ne uygundur. Ürün görüntüleri örnektir. Tüm logolar sahiplerine aittir.

**Queen Computer Bayii Listesi:** NOCOM ANKARA 3123543438. MERİT BOLU 3742175645. KUBAN BOLU 3805244129. BİLGİ ÇANKIRI 3762125960. ÖZEL DÜZCE 3807114566. TEKMER ELAZIĞ 4242388388. SILAM ESKİŞEHİR 2222338116. FLASH GİRESUN 4547112161. İREM HATAY 3267129744. TUNAM ISPARTA 2464416320. YENİLİNK İSTANBUL 2125905985. YYK İSTANBUL 2124191917. ZAİM İSTANBUL 2124173131. AKYOL İSTANBUL 2122383560. TUĞRA KASTAMONU 3663132367. ERNET KIRKLARELİ 2883184060. İLGİMNET KIRKLARELİ 2884176111. BİLMAR MARDİN 4824642192. MARSEL MARDİN 4822137176. BEGUAR MERSİN 3242374094. SBH SAMSUN 3622316740. DUAL SİVAS 3463115253. SMART TEKİRDAĞ 2823617960. AYER TOKAT 3567159690. DATANET TRABZON 4622237279. ALADAĞ VAN 4324122248. SANAL VAN 4322167292. EBİL ZONGULDAK 3723226576



AMD
Smarter Choice




# SİZCE DE EVDEN DIŞARI ADIM ATMANIN VAKTİ GELMEDİ Mİ?

**- MEHMET KENTEL**



Artık tek bir mekana tıklı değiliz. Gezebileceğiniz düzinelerce evi, şehir merkezi ve çevre arazileriyle bir nevi arabasız bir GTA havası kazanmış Sims 3.

Hayatlarımız çok sıkıcı değil mi? Her sabah sıcak yataklarımızdan, dün yapmış olduğumuz ve yarın da yapacağımız işleri tekrar ve tekrar-lamak için kalkıyoruz. Aynı koridorlardan geçiyor, aynı görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Modern hayatın ritmik salınımlarıyla, bir yerlere ilerlediğimizi düşünüyoruz. Oysa bizi uzaktan izleyenler için bir karınca kolonisinden farkımız yok. Hayatlarımız çok sıkıcı, öyle değil mi? Belki de değil. Belki de bütün bu koşturma içinde -farklılaştırarak- yaptığımız ufak şeyler sayesinde kırıyoruz modern aklın sıkıcılığını. Bizi boğmaya çalışan gündelik yaşama karşı, ufak taktiklerimizle hayatta kalıyoruz. Bize anlatılan ve oynamamız istenen hikâyeyi çarpıtıyoruz, çarpıttıkça keyif alıyoruz. Belki de The Sims'i bu yüzden seviyoruz ("biz"den kastım Sims'i *Mario*'dan sonra en çok satan oyun serisi yapmış olan insanlık).

Uzun günler ve geceler boyunca Sims oynadığım -evet bunu yaptım- zamanlardan şimdi hatırladığım görüntülerin, salonun ortasına öylesine koyulmuş, üzerinde sinekler uçan pizza kalıntılarına ait olmasının böyle bir sebebi olsa gerek. Evet, herkesle benzer işler peşinde koşuyor, aynı gazeteden aynı iş ilanlarını değerlendiriyor, aynı mobilyalar arasından seçimler yapıyor, aynı komşularla ilişkiye giriyorduk. Ama yine de Sims oynayan herkes farklı oyunlar oynuyordu. Sorunsuz çalışması için tasarlanmış mekanizmanın farklı yerlerinde arıza çıkartıyor, farklı şekillerde dalga geçiyordu düzenle. Eh, çokluğun bereket olduğundan hareketle, Sims 3'ün bu tip ufak dokunuşlar için çok daha fazla fırsat vereceğini söyleyebiliriz sanırım. Zira Simlerimizin artık ofis dışında da gidecek yerleri var: Küçük insanlar mahalleyi keşfediyor, onlara katılacak mıyız?

**DIŞARI ÇIK YOKSA DÜŞERSİN! (NİYE Kİ?)**

Sims'in önceki oyunlarında, yarattığımız karakterlerin hayatları evlerine sıkışmış durumdaydı. Çat kapı gelip evdeki bütün yemeği yiyen, sonra tuvalete pisleyip giden komşularımız, her işi yarım yamalak yapan temizlikçi kadınlarımız, pek dakik pizzacı çocuklarımız ve sevimli hırsızlarımız vardı. Ama bizim karakterlerimizin gidebileceği tek yer, sabahları kapının önlerine gelen arabayla götürüldükleri ofisleriydi. Dünyanın bizim dışımızdaki aktörlerinin yaşamları, bizle olan ilişkileriyle sınırlıydı. Bizim evimize gelmedikleri zaman ne yaptıklarını bilmiyorduk ya da 3 saniye önce yürüdükleri kaldırımdan neden kaybolduklarını (sıkı durun, açıklıyorum: meğerse uzaylılar tarafından kaçırılıyorlarmış, evet hem de her defasında!). Sims 2 için hazırlanan **"Open for Business"** eklentisi çıkana kadar tekil mekanlara mahkûmdu karakterlerimiz (ya eve, ya üniveristeye, ya tatil yerine). Oysa üçüncü oyunda artık yaşayan bir dünyanın parçası olacaklar. Ofise gittiklerinde -Open for Business eklentisinde olduğu gibi- oyuncular olarak biz de ofise gideceğiz, karakterlerimizi orada yönetmeye devam edeceğiz. İş arkadaşlarımızla muhabbet edecek, yardımlaşacak, rekabete gireceğiz. Yerleri iyi süpürmediğimiz için patronumuzdan azar işitip eve döndüğümüzde, her birinin kendi hayatı, kendi hikâyesi olan, tek dertleri bizim hayatımızı vezir ya da rezil etmek olmayan insanlarla dolu bir mahalleye dönmüş olacağız. Bu mahallede -kasabada demeli aslında, ortam bayağı büyük çünkü- istediğimiz her yere gidebilecek, önümüze açılan her kapıdan girebileceğiz (zira insanların özel hayatları var, her kapı açılmayabilir). Bu mahallede sadece komşular da olmayacak üstelik. Vücudumuzu geliştirip "ideal erkek ve kadınlar" olabilmemiz için gidebileceğimiz bir spor salonu, cicilerimizi üstümüze geçirip "piyasa" yapabildiğimiz dükkanlar da mahallenin uğrak noktaları olacak.

**OYUNCU, "SIMS" DEYİP GEÇME, TANI!**

Sims serisinin iki senedir başında olan Rod Humble, The Sims markasının "oyunun ötesinde" taşıdığı değerin farkında. Sonuç olarak bu seri, "klasik oyuncu" tipinin fersah fersah dışındaki insanlar tarafından oynandı, hakkında onlarca makale yazıldı; bununla beraber klasik oyuncu tipi de onu asla **"yeteri kadar oyun"** bulmadı. Rod Humble ve ekibinin niyeti şüphesiz ki Sims'in taşıdığı diğer anlamlardan vazgeçmek değil ama bu sefer kendilerini "gerçek oyuncu" olarak niteleyen kitleyi de seriye yeniden çekmek istiyorlar. Buna uygun olarak Humble belirledikleri hedefi şu sözle anlatıyor: "Sims'i bir hamster kafesi olmaktan çıkartacağız. Oyun>>

## SİZİN İÇİN "ŞÖYLE, BÖYLE" DİYORLAR, DOĞRU MU?

**Sims 3'le beraber gelen en önemli yeniliklerden biri karakter yaratma (ve geliştirme) ekranının büyük değişiklere uğramış olması. Hatırlarsınız, eskiden çeşitli özellikleri vardı karakterlerimizin (mantık, temizlik, dışa dönüklük vb.). Bu özelliklere, bize tahsis edilmiş toplam puanları dağıtmaya ve isteğimize uygun bir karakter yaratmaya çalışırdık. Yapımcılar bundan vazgeçmiş, yerine RYO oyunlarından alışık olduğumuz "trait" (özellik) sistemi getirmişler. Artık elimizde 80 tane özellik var, oyuna başlarken bunlardan 6 tanesini seçeceğiz. Bu özellikleri yetenek gibi düşünmemek lazım ama. Yapımcıların tanımladığı şekliyle "kendinizi nasıl tanımlarsınız", hatta daha da dürüst olalım, "insanların sizi nasıl tanımlar" sorularına verilen cevapların karşılığı olacak bu özellikler. Örneğin "mükemmeliyetçi, oyuncu, paranoyak, titiz, konuşkan" gibi. Görüldüğü gibi kerâmeti kendinden menkul olmayan, tanımı ancak sosyalleşme içinde mümkün olabilecek bu özellikler, Sims 3'ün karakterler arası etkileşime verdiği önemi de yansıtıyor. Üstelik bu "sıcak" özellikler sayesinde çok daha "istediğimiz gibi davranan" karakterler yapabileceğiz.**



"Tüm bereliler ölmeli" tarikatına üye olmak da seçenekleriniz arasında.



"Şehirde kalan son maşrapa suyu domateslere dökmeye utanmıyor musun Ayşe?"

>> cu yemek yemek, işemek, duş almak ve işe gitmek sarmalından ve bunun vakit ayarlamasından kurtulacak."

Sims 3'ün bu dönüşümünün dayandığı iki ayak var. Mahalleye açılmaktan bahsettik, biraz da **"görev odaklı"** oynanış tarzından bahsedelim. Oyunun kendisine çizdiği yol bir RYO'nun yolunu andırıyor fazlasıyla. Oyunda sürekli küçük görevlerimiz ve bunların karşılığında alacağımız küçük ödüllerimiz olacak. Elbette serinin önceki oyunlarında da benzer bir mantık vardı ama bu mantığın yansımasını "iki saat yemek kitabı oku, aşçılık kâbiliyetin gelişsin, böylece mutfağı yakmadan da yemek yapabileceksin" ötesinde pek fazla göremiyorduk. Oysa şimdi daha iyi yemek yapabilmek için pazara çıkmalı, daha güzel malzemeler almalı, bu malzemelerle ne yapacağımızı bilmeli (yani kitap da okumalı, evet) ve yemeği yapmalıyız. Hatta bazı malzemeleri pazardan almak yerine bahçemizde bile yetiştirebileceğiz. Bunun için de elbette çeşitli yeteneklerimizi geliştirmemiz, buna vakit ayırmamız gerekecek. Tabii kendi bahçemizde yetiştirdiğimiz organik domateslerle yaptığımız salatayı yanında güzel bir yemekle beraber sunduğumuza, bir de üstüne birkaç kadeh şarap ikram ettiğimizde, sevgililerimiz ya da sevgili adaylarımız bize çok daha kolay vurulacak (ya da vurulmayacak, karakterine bağlı bu işler, *bugün olmaz da belki yarın*).

Bir dakika! Pazardan malzeme almak ne demek? Simlerimizin inventory'leri oldu demek. Bu ne demek? Evden bir şey alıp komşuya götürebileceğiz demek. Komşudan bir şey alıp (Çalmak mı? Ne alakası var?) eve getirmek demek [bundan çok emin değilim, Sims'i Fallout yapmak istemiyor olabilirler]. Inventory'nin varlığının oyundaki ihtimalleri nasıl artıracağını tahmin edebiliyorsunuz değil mi? Oyundaki RYO etkisinin görüldüğü tek yer bu değil üstelik. Karakterlerimizin kişilikleri ve bu kişiliklere dayanan diyalogları da oyunda çok önemli yer tutacak artık. Karakter yaratma ekranına getirilen yenilikler (bkz. **"Sizin için 'şöyle, böyle' diyorlar, doğru mu?"** kutusu) sayesinde, en başta söylediğim "her oyuncu başka bir Sims oynuyordu" önermesinin gerçeğe biraz daha yaklaşacağını söyleyebiliriz.

## WILL WRIGHT'SIZ BİR SIMS

**Hepimizin kafasında Sim isminin özdeşleştiği ilk isim Will Wright'tır herhalde (ikincisi için benim adayım Serpil). Hem SimCity'nin hem de Sims'in arkasındaki yaratıcı isim olan Wright, aslında iki senedir Sims'le ilgilenmiyor (*aha, tıpkı benim gibi –Serp.*). Onun üzerinde çalıştığı oyun, 2008'in en çok merak edilenlerinden biri olan Spore. O bu işle uğraşırken, The Sims serisinin yönetimi Rod Humble'a geçti. EA bünyesinde, hala Maxis ismiyle çalışan Humble ve ekibi, EA tarafından oldukça serbest bırakılmış. Humble şöyle diyor: "İnsanlar dışardan EA'in nasıl bir yer olduğunu anlamıyor. Burada tüm ekiplerin farklı çalışma koşulları ve farklı karakterleri vardır. Bizim kata geldiğinizde sanki bir hippi cemaatinin içine düşmüş gibi olursunuz." Sims 2'ye çıkarttıkları tonlarca eklenti pakedi içinde Humble'ın ekibi için en önemlisi "Open for Business" olmuş. Humble "Yaptığımız şey bir 'iş simülatörü'ydü. İsteyen istediği gibi bir iş açabiliyordu, fırın ya da kahvehane. Open for Business eklentisi, Sims 3 için en büyük ilham kaynağımız oldu. Oyunu ne kadar genişletebileceğimizi görmemize sağladı."**



Yaptığınız yemeklerin kalitesi kullandığınız malzemenin kalitesine göre değişiyor.



### KÜÇÜK ÖLÇEK – BÜYÜK ÖLÇEK

Diyalogdan söz açılmışken, mahalleye dönebiliriz sanırım. Oyun bu haliyle "tümevarımcı" bir yöntem izliyormuş gibi gözüküyor. İlk iki oyunda "evimizin" kendi işleyişiyle uğraşırken, Simlerimizin mahallelerine açılmalarıyla beraber hesaplamamız gereken birçok başka faktör ortaya çıkıyor. Elbette buradan oyunun SimCity'ye dönüştüğü anlamı çıkmıyor, yönettiğimiz tek şey hala karakterimizin hayatı. Ama mahallede dönen tüm olayların bizi etkileme şansı var -ama başlarda da söylediğim gibi, bu şart değil-. Dolayısıyla etrafta ne olup bittiğinden haberdar olmakta fayda var. Bunun için oyundaki yüksek zoom kabiliyeti (gerçi bu iş artık standart hale geldi, kabiliyet dememek lazım) sayesinde biraz mouse tekerleği yuvarlayarak "tümevarabiliyoruz". Aynı şekilde tümden gelmek de mümkün tabii.

Karakterlerimizin etraftaki diğer Simlerle kurduğu ilişkilerde, karakterleri kadar belirleyici olan başka bir değişken de o anki ruh hallerini yansıtan **buff** sistemi olacak. Buff'ın Türkçe'ye, buradaki anlamını karşılayacak bir şekilde çevrilebileceğini sanmıyorum. Devasa online oyunlardan aşina olduğumuz bu sistem, karakterin ruh halindeki olumlu/

**1- Simlerimiz artık evdeki koşu bandına muhtaç değiller.**

**2- Yeni tanıştığınız birisiyle "sarılsam mı, sarılmasam mı" tedirginliği de ne pistir...**

**3- "Hayatım salonun tamamını iğrenç döşemeli koltuklarla doldurdum, ben manyak mıyım?"**

1



2



3





Hepsi kadın, hepsi zayıf, bir kısmı neredeyse çıplak. Neredeyim ben?

## ELBETTE "PAYLASİM İÇİN TSK. REP+1" DEMEYİ UNUTMAMAK GEREKİYOR

## SİMS'TE ASLA GÖREMEYECEKLERİMİZ
### (YA DA: "ANLAM ARAYIŞLARI'NA BİR SAYFA YETMİYOR ANLAYIN ARTIK")

- **Okula giden çocuk Sim hiçbir zaman hocasından dayak yemiş biçimde eve dönmeyecek.**
- **Okuldan eve dayak yemiş biçimde gelen çocuk Sim belediyenin açtığı ama kapatmayı akıl edemediği çukura basıp düşmeyecek, bacağını kırmayacak.**
- **Okuldan eve dayak yemiş dönerken çukura düşüp bacağını kırmış çocuk Sim asla yanında patlayan bir canlı bomba yüzünden ölmeyecek.**
- **Okuldan eve dayak yemiş dönerken çukura düşüp bacağını kırmış ve canlı bomba yüzünden ölmüş olan çocuk Sim'in anne ve babası, bu canlı bombayı bahane eden bir "Süper Güç"ün mahalleyi bombalaması sonucu yaşamını yitirmeyecek.**
- **En önemlisi, hayatlarından bunalan Simlerimiz bir kere olsun "ya hepimiz aynı problemleri yaşıyoruz, belki de bütün bu mutsuzluğun sebebi psikolojik değil de sosyolojiktir" demeyecek, bir araya gelip toplantılar yapmayacak, sokaklara çıkıp isyan bayrağını çekmeyecek.**

olumsuz sıçramaların belli bir süre için bazı şeyleri daha iyi/kötü yapmasını sağlaması olarak nitelendirilebilir. Eski oyunda "çiş", "temizlik", "açlık" gibi kategorilere ayrılmış olan ruh hali belirteçleri artık yok. Bunun yerine karakterimizin özelliklerine göre, o anda yapmakta olduğu işten aldığı keyif/sıkıntı ve o keyif/sıkıntı sayesinde daha iyi/kötü yapmaya başladığı şeyler olacak. Karakterlerimiz etraflarındaki her şeyden "buff" alacaklar, tıpkı gerçek hayattaki gibi. Küçük şeylerden de mutlu olmayı ya da üzülmeyi becerebilen Simlerimiz böylece hayatı matematiksel kategoriler aracılığıyla değil de sonsuz olasılıklar zinciri içinde görebilecekler. Afferin onlara.

### SIMS 3'ÜN EN ÖNEMLİ ÖZELLİĞİ, DEVRİMSEL GRAFİKLER (YALAN BU)

Ben kişisel olarak Sims'in grafiklerini her zaman sevimli ve fazlasıyla yeterli bulmuşumdur. Üçüncü oyun da bu konuda çok farklı olmayacak gibi duruyor. Hala Sims 2'de kullandıkları grafik motoruna benzer bir motor kullanıyor yapımcılar. Bunun için de haklı sebepleri var, "yoğunlaştığımız alan grafikler değil, kullanışlı olması yeter" diyen Rod Humble'a katılıyorum. Üstelik Sims 2'nin grafik motorunda kapsamlı iyileştirmeler de yapılmış. Özellikle yüz ve vücut animasyonları (oyun dergisi yazarı olmak için yok sayılması gereken şeylerden biri de yüzün, vücudun bir parçası olduğu gerçeğidir) oldukça geliştirilmiş. Bu sayede çok daha "kendimize ait" Simler yapabileceğiz, zira karakter yaratma ekranına eklenen "slider" (kaydırıcı) sistemi sayesinde karakterlerimizin vücutları için neredeyse sonsuz sayıda kombinasyona gidebileceğiz.

### DERYA BAYKAL'IN MAXIS ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ (BU ŞÜPHELİ)

Sims 3'ün kişiselleştirme konusundaki marifetleri bunlarla da sınırlı değil. Eski oyunlardan da alışık olduğumuz gibi, evi inşa ederken ve içini donatırken bir sürü seçeneğimiz olacak yine. Daha önce de söylediğim gibi üzerimize kıyafet alabileceğimiz mağazalar da olacak. Ama bunların da ötesinde, oyunda kendi eşyalarımızı ve kıyafetlerimizi tasarlayabileceğimiz bir mod da yer alacak. Oyun iç dinamikleriyle çözülmüş olan bu mod sayesinde Simlerimiz gerçekten bize ait olacak.

Peki mütemadiyen kişiselleştirdiğimiz bütün bu karakterleri ne yapacağız? Turşusunu mu kuracağız? İstiyorsak, evet. Ama istemiyorsak, oyunun resmi internet sitesinde diğer Sims 3 oyuncularıyla paylaşabileceğiz karakterlerimizi. Biz de onların paylaştıkları karakterleri kendi mahallemize yükleyebileceğiz, onların tasarladıkları eşyaları kendi karakterimiz için kullanabileceğiz (elbette "paylasim için tsk. rep+1" demeyi unutmamak gerekiyor, başka türlüsü saygısızlık olur). Fakat geçmişin en büyük hayalkırıklıklarından biri olan "Sims: Online"ı bir kez daha deneme niyetinde değil EA, en azından Sims 3 çok oyunculu olarak oynanamayacak. Bunun sebebini "oyuncuların istemiyor olması" olarak açıklayan yapımcılar bizi mi yiyor bilmiyorum ama durum bu.

Sims asla ıskalamamız gereken, kültürel bir fenomen. Bunun farkındayız, Anlam Arayışları'nın bu ay Sims'e ayrılmasının sebebi de bu. Şimdi öyle görünüyor ki, Sims 3'ü bir oyun olarak da görmezden gelemeyeceğiz. Eğer benim gibi, iki ana Sims oyununu oynayıp, konsepti sevip, daha sonra çıkan eklenti paketleriyle yüz-göz olmadıysanız, Sims 3 sizi de heyecanlandıracaktır diye düşünüyorum. Zira bizde, birçok kesimde olan **Sims yorgunluğu** yok. Ben bu yazıyı yazarken eski oyunlarımı bulup oynamak istedim, Sims'i o kadar özlemiştim. Serinin "tekil" deneyimine bambaşka bir boyut getiren, mekanı çoğaltan, insanı çoğaltan ve dolayısıyla etkileşimi, deneyimi çoğaltan Sims 3, Simlerin hayatına yepyeni bir sayfa açacak. Deneyimlerin çoğalması, gündelik hayat taktiklerinin de artması anlamına gelecek. Bu hayatı ve bu taktikleri görmezden gelemeyiz...



"Ünlü aşçı Cezmi Şimşir, dün gece yapılan bir baskında yemek malzemeleri toplarken yakalandı..."

*"Sıradan adama.*
*Sokaklarda sayısız binler halinde yürüyen, aynı anda her yerde olan ortak kahramana."*
(Michel de Certeau)

**KISACA**
**Tür:** Yaşam Simülasyonu
**Yapım:** Maxis
**Dağıtım:** Electronic Arts
**Platform:** PC
**Çıkış Tarihi:** 2009
**Web:** thesims3.ea.com







# The SIMS'TE ANLAM ARAYIŞLARI

## KÜÇÜK İNSANCIKLAR BİZE BİR ŞEYLER ANLATMAYA ÇALIŞIYOR -K. MEHMET KENTEL

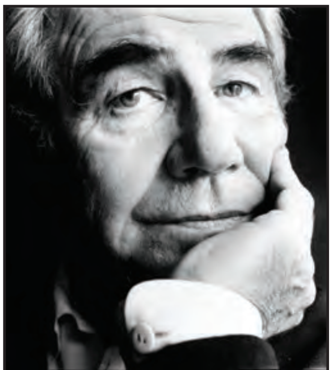
Senaryosu olmayan, tüm piyasanın "evcilik oyunu" deyip burun kıvırdığı bir oyunda anlam arayabilir miyiz? Bana öyle geliyor ki, tam da böylesi bir oyunda anlam araması gerekiyor bu köşenin. Sims'in çıktığı ilk günden beri oyun dünyasının dışından bu kadar ilgi çekmiş olmasının bir sebebi olmalı şüphesiz. Akademide oyun çalışmaları alanında üretilen makalelerin birçoğu Sims üzerine yazılıyor, oyun dergileri dışındaki medyada en çok haber Sims hakkında çıkıyor, hayatlarında oyun oynamamış kitleler Sims yüzünden saatlerini bilgisayar başında geçiriyor. Bize *insanı* vaat eden Sims *gerçek hayatı* taklit ettiğini iddia ediyor. O zaman, bu köşeye adını veren yazıda sorduğumuz soruyu bir kez daha tekrarlamak gerekiyor: **Hangi gerçekten bahsediyoruz?**

### "İNŞA ET, SATIN AL, YAŞA"

İlk oyunun sloganını kimler hatırlıyor? Bir oyun deneyimine bu kadar net biçimde karşılık bulabilmiş başka bir slogan var mıdır acaba (*Mario* için: "Kaplumbağa. Zıpla. Mantar. Topla. Prenses. Kurtar" sloganı olması gibi bir şey bu)? Bir Amerikan orta sınıf banliyösüne gelirler Simlerimiz, bütçelerine göre bir ev tutmaya çalışırlar. İlk başta pek paraları yoktur ama her Amerikalı orta sınıf aile gibi mortgage'lık paraları vardır, açıkta kalmazlar. Daha sonra evlerini döşerler, tutumlu olmak zorundadırlar, "idare" ederler. Sonra gazeteden ilanlara bakarlar, iş bulurlar. Hayatları bir anlama kavuşmuştur artık. Hep daha çok çalışmaları, daha çok para kazanmaları, kazandıkları paralarla evlerini yeni baştan yaratmaları, mobilyalarını daha pahalılarıyla değiştirmeleri gerekir. Hayatın döngüsü budur çünkü zevk her zaman yarındadır. Yarın ulaşılacak daha büyük bir şey vardır, daha büyük bir televizyonu daha büyük bir eve koymak gerekir. İşte bu yüzden Sims oyuncularının büyük bir kısmı, bir karakterin kariyerinde ulaşılabilecek son noktaya geldikten sonra yeni bir kariyere arayışına girerler. Oyunun dinamiği, iş ve boş vakit zamanlamalarının doğru ayarlanmasına bağlıdır çünkü.

Charles Paulk'un Sims üzerine, ünlü kültür teorisyeni Jean Baudrillard'ı kullanarak yazdığı makale (gamestudies.org/0601/articles/paulk), Sims'te anlam arayanlar için oldukça aydınlatıcı. Marx'ın "değer" teorisi, ürüne ait iki değer olduğundan bahseder: "Kullanım değeri" ve "değişim değeri". Baudrillard buna üçüncü bir değer ekler: "Gösterge değeri". Buna göre metaların kültürel alanda işaret ettiği şeyler onlara ekstra anlamlar yükler, bu da onun değişim değerinin artmasına sebep olur. Paulk'un da makalesinde kullandığı örnekle anlatırsak, araba sahibi olmak asla -sadece- bir ulaşım aracına sahip olmak değildir, bu bir statüdür, bir iktidar sembolüdür. Paulk'un çok doğru biçimde işaret ettiği gibi, normalde kullanım değerinin arkasına gizlenmiş olan bu değer Sims'te ise apaçık ortada: Her ürünün yanında, onun nasıl bir statü sembolü olduğu açıkça anlatılıyor. Üstelik ilk iki oyunda, ruh halimizi belirlemeye yarayan değişkenlerden biri, içinde bulunduğumuz ortamın estetiğine göre şekillenen "room"du. Her objenin "room" değişkenini nasıl etkilediği, oyunun "satın alma" ekranında gözüküyordu. Kabul edelim, hepimizin estetik değerleri ve bu değerlere bağlı geliştirdiğimiz yargılar var. Ama bir ürünün vereceği estetik değerin objektif bir kritere bağlanmış olması ne demektir? Yarattığımız karakterlerin estetik değerleri Amerikan orta sınıf değerlerine göre belirleniyor demektir. Simlerimizin sahip olacağı objeler, sağladıkları statü ölçüsünde bir mutluluk getirecektir.

Paulk'un Sims'i ilişkilendirdiği bir de bağlam var. Yine Baudrillard'dan yola çıkarak, son 30-40 yılda "iç dizayn" mesleğinin nasıl geliştiğinden bahsediyor. Buna göre evin iç dekorasyonu da -gitgide daha fazla biçimde- statüsel bir anlam kazanıyor, evin içindeki her şey bir mesaj verecek şekilde ayarlanıyor. Sims'te de aynı tarihsel bağlamın yansımasını görmek çok mümkün. Paulk'un da işaret ettiği gibi, oyuncuların birçoğu oyunda en fazla vakti ev dizaynına harcıyor. "Asla yeterince rahat" olamayacak, sürekli yeni mesajlarla ve yeni metalarla yenilenmesi gereken bir ev dizaynı peşinde geçiyor karakterlerin ömrü. Ana oyunlara çıkan eklenti paketlerinin en büyük işlevinin yeni mekanlar ve satın



"Bugünkü simülatörlerin, gerçeği kendi simülasyon modelleriyle örtüştürmeye çalışmasının arkasında emperyalizm var." *-Jean Baudrillard*

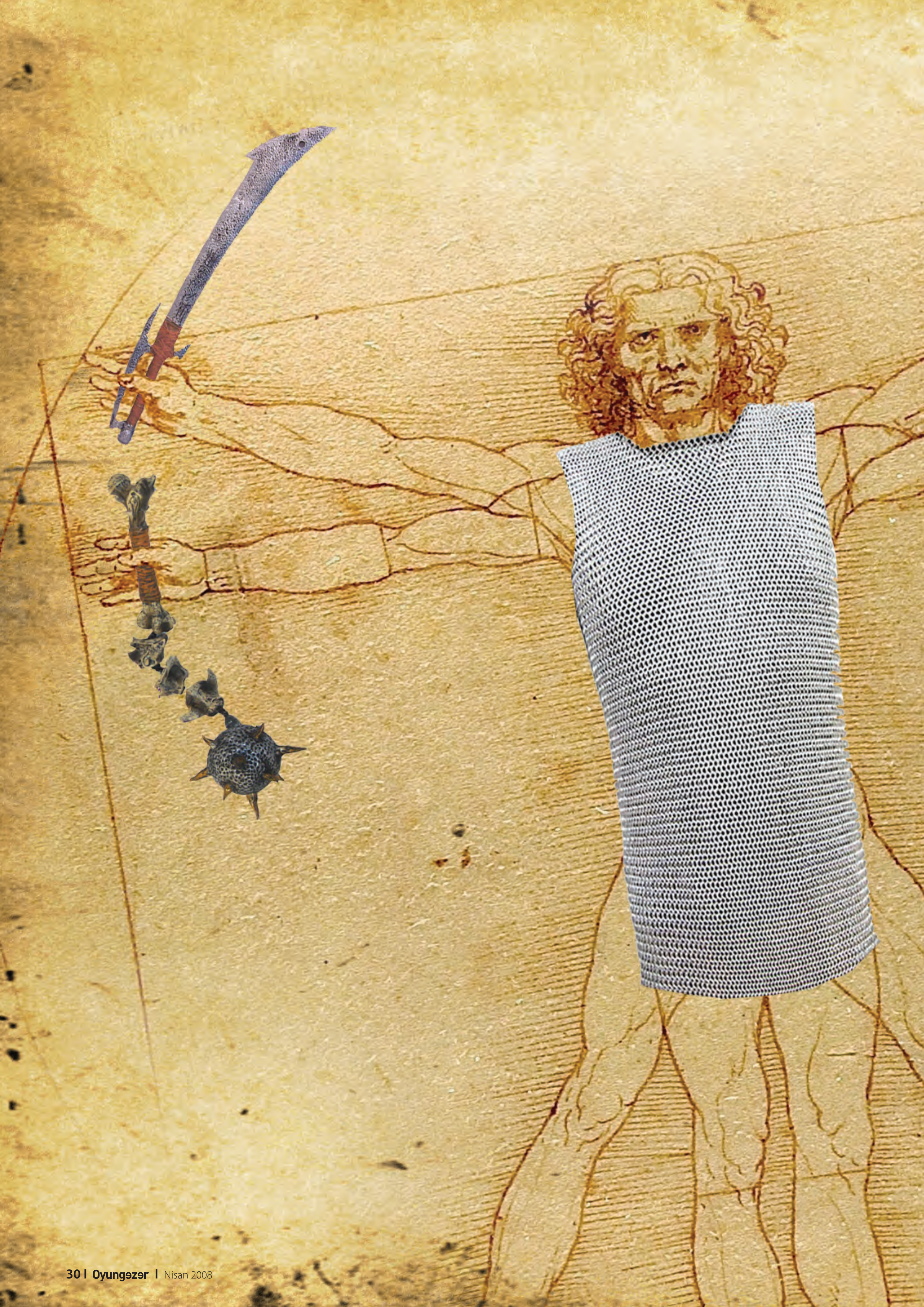
alınabilecek yeni metalar olduğunu da düşünürsek, bunun bir anlamı olmalı herhalde, değil mi?

### İNŞA EDELİM, SATIN ALALIM, YAŞAYALIM?

Peki yeni oyun bu denklemde neleri değiştirecek? Elbette Sims 3'ü görmeden konuşmak çok doğru değil ama oyuna eklenen özelliklerin, "deneyimlerin çoğalmasının" yolunu açacağını, bunun da "strateji" karşısında daha fazla "taktik" imkanı vereceğini düşünüyorum. Oyun çalışmaları adına en heyecan verici yenilik, oyundaki karakterlerin arasındaki etkileşimin radikal biçimde artacak olması. Bunun ne tür grup oluşumlarına ve cemaatleşmelere yol açacağını izlemek oldukça ilginç olacaktır. Tüm bu olasılıkların nasıl değerlendirilebileceği sorusu, Sims 3'ü daha da önemli yapıyor.



ÇANAVARINIZI
ÖLDÜRMEYE GELDİM
Diller(5.1): English, Türkçe, Polish, Russian
Altyazılar: English, Türkçe, Bulgarian, Croatian, Estonian, Latvian, Lithuanian, Polish, Russian, Serbian, Slovenian, Ukrainian
"★★★★" SON DERECE ETKİLEYİCİ"
BEOWULF
ÖLÜMSÜZ SAVAŞÇI
WARNER HOME VIDEO
ŞİMDİ
DVD VE VCD'DE!
WARNER BROS. PICTURES SUNAR
SHANGRI-LA ENTERTAINMENT İŞBİRLİĞİ İLE BİR IMAGE MOVERS YAPIMI BİR ROBERT ZEMECKIS FİLMİ "BEOWULF" RAY WINSTONE ANTHONY HOPKINS JOHN MALKOVICH
ROBIN WRIGHT PENN BRENDAN GLEESON CRISPIN GLOVER ALISON LOHMAN VE ANGELINA JOLIE MÜZİK ALAN SILVESTRI ORİJİNAL ŞARKI GLEN BALLARD VE ALAN SILVESTRI YARDIMCI YAPIMCI STEVEN BOYD YAPIM SORUMLUSU MARTIN SHAFER ROGER AVARY NEIL GAIMAN
SENARYO NEIL GAIMAN & ROGER AVARY YAPIMCI STEVE STARKEY ROBERT ZEMECKIS JACK RAPKE YÖNETMEN ROBERT ZEMECKIS
warnervideo.com
beowulfmovie.com
TIGLON
Ayrıntılı bilgi için www.tiglon.com.tr'yi ziyaret edebilirsiniz.
© 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. Tüm hakları saklıdır.





# ROL YAPMA RÖNESANSI

**RYO OYUNLARINDA DEĞİŞİM RÜZGARLARI ESİYOR… RYO OYUNLARIYLA HİÇ İLGİLENMEDİYSENİZ BILE SIZI DE ÖNÜNE KATABİLİR** - ERCE GÜVEN, ESER GÜVEN

Bugüne kadar rol yapma oyunu (RYO) konulu kaç tane yazı yazdık acaba? Hani, biraz daha kassam bizi hayal dünyasının bir parçası zannetmeye başlayacaksınız. Gerçek hayatta var olmayan, işi gücü orklar, elfler, ışın kılıçları, büyüler olan RYO karakterleri. Ama bir de şöyle düşünün, bir çoğumuzun hayalinde böyle bir karakter olmak yok mu zaten? "Keşke". Konu, bilinmeyen diyarlarda at koşturmak, dev kaplanımız üzerinde savaş çığlıkları atmak, büyük bir savaş öncesinde son taktikleri verirken savaşçılarımızla belki de son kez göz göze geliyor olduğumuzu bilmek olduğunda hep aynı şeyi söylemişizdir: "Keşke gerçekten orada olsam."

RYO'lar bizi bambaşka diyarlara taşıyorlar. Ama bunu yıllardır yapmıyorlar mı zaten? Bir zamanlar belki… Ama önümüzdeki 1.5 yılda her şey farklı olacak. Saf rol yapma oyunu bulmak zorlaşırken, aksiyon ve strateji türleri rol yapma oyunu türüne karışmaya başlıyor, karma türler ortaya çıkmaya başlıyor. Ve RYO severler için değişim rüzgarları esen bu dönemde çıkacak iki düzineye yakın oyuna bakan her kafadan bir ses çıkıyor: "Evet, işte RYO severler ilk günden beri bu oyunu bekliyor!" diyen mi ararsınız; "Artık eskisi gibi RYO'lar yapılmıyor" diyenler mi? Sıkı RYO'cuları, tıpkı bir satranç oyunu gibi saatlerce düşündürtecek oyunlar bir yanda, göz açıp kapayıncaya kadar savaş baltalarını çıkarmayı bekleyen oyunlar bir yanda…

Bir şeyler oluyor, bir şeyler değişiyor… Bakın, abim bile yardımımıza koştu. "*Babaları bana bırak!*" diyerek Fallout 3, Deus Ex 3 ve Gothic 4'ü bir çırpıda parçalarına ayırdı. Yerinizde olsam zaman kaybetmeden sayfaları karıştırmaya başlardım. Bu üç oyun abimi kesmedi çünkü. Bir şeyler homurdanıp duruyor ve ben korkuyorum. Ama korkum abimden değil… RYO köklerime ihanet etmekten, kendimi aksiyona kaptırmaktan korkuyorum. Hele bir sayfaları çevirmeye başlayın; siz de korkacaksınız. Çünkü öyle güzel oyunlar geliyor ki!







# DRAGON AGE Bioware (PC)

## EJDERİN NEFESİ UZAKTAN HOŞ GELİR

*Öyle bir oyun ki bu, Bioware'in PC topraklarına dönüşünü müjdeliyor… Öyle bir oyun ki hakkında deliler gibi bilgi akmaya başlayacağı günleri iple çekiyoruz. Adında "ejderha" lafının geçmesi bile tüylerimizi diken diken ediyor… Hakkında çoğu kimse pek bir şey bilmiyor… Ama biz o çoğunluk içinde değiliz.*

Bir oyun üzerinde altı yıldır çalışıyorsanız nasıl olur da hiçbir bilginin dışarı sızmamasını sağlarsınız? Ya da sağlayabilir misiniz? Eğer adınız Bioware'se ve ucuz reklam numaralarına ihtiyacınız yoksa *"Ah be, hacker'lar bize daldı, ekran görüntülerimizi arakladı, senaryomuzu cümle aleme ifşa etti"* palavralarından uzak durursunuz. Ama yine de bu ucuz numaralara bile ağzının suyu akarak atlayacak olan on binlerce hayranınız varsa? İnsan hiç mi bir şey söylemez, şöyle yapıyoruz, böyle ediyoruz demez… Bioware demiyor işte. 1000 yıl önce yayınladıkları 2-3 ekran görüntüsü dışında koklatmadılar bize Dragon Age'i.

Peki Mass Effect için çıkmasından aylar önce ortalığı yakıp yıkmaya başlayan Bioware'in bu sessizliğinin arkasında ne yatıyor olabilir? Acaba Mass Effect'in interaktif diyalog sistemini ballandıra ballandıra anlattıktan sonra pat diye oyundan çıkarmak zorunda kalmalarıyla bir ilgisi olabilir mi bunun? Biliyorum, *"Erce'nin kafasına bir şey düşmüş, adam biricik sevdalısı Bioware'e laf sokuyor"* diyorsunuz. Yapıyorum bunu, evet. Artık DragonAge'i beklemeye dayanamıyorum çünkü :(

Laf giydirme faslını bir kenara bırakırsak aslında Dragon Age hakkında bilmemiz gerekenleri bildiğimizi söyleyebilirim. Her şeyden önce, takvimler Nisan 2009'u göstermeden oyunun çıkacağını biliyoruz. Eğer EA gibi bir firmaya çalışıyorsanız, söylenen tarihte söylenen oyunları çıkarırsınız, yoksa başınız dertte demektir. EA'in Şubat ayında 2009 mali yılı verilerini gözler önüne serdiği toplantıda Dragon Age'in de adı geçiyordu. Mali yılın 2008 Nisan ayında başlayıp 2009 Mart ayında son bulduğu düşünüldüğünde önümüzde maksimum 12 aylık bir süreç olduğunu anlıyoruz.

Bioware'in patronu Greg Zeschuk (amman soyadını okurken dikkatli olun!) verdiği röportajlarda üzerine basa basa oyunun Bioware geleneğini sürdüreceğini söylüyor. Zaten biz oyun ilk duyurulduğu andan beri Dragon Age'in *Baldur's Gate*'in yolundan gittiğini biliyoruz. Bugüne kadar hiçbir RYO'da görülmemiş kadar etkileşime açık, yepyeni bir dünyada geçen, karanlık bir RYO tasarlamanın heyecanını yaşıyor Bioware'in patronları.

Dragon Age, grup sisteminden daha derli toplu olmak adına tek bir karakter yönettiğiniz oyunlar gibi değil, *Neverwinter Nights* ile devam ettirdiği grup yönetme kavramını eski tadına kavuşturacak. Aman yanılmayın! Eskisi gibi nispeten akılsız kuklaları yönettiğiniz gruplardan bahsetmiyorum. NPC'ler ve grubumuzdaki savaşçılar hiç beklemediğimiz hareketler yapacak, taktikler belirleyecek karakterlerden bahsediyorum. Masaları devirip siper alan, gizlendiği yerden fireball atan, dövüştüğü karakter dev gibiyse sırtına tırmanıp kafasına ulaşmayı bile akıl edecek karakterler bunlar! Omuz üzeri kamera seçeneği sayesinde savaş alanının heyecanını içinizde hissedeceğiniz, ölümün soğuk nefesinin ensenizdeki tüyleri diken diken edeceği bir oyun olacak Dragon Age.

Fazla söze de gerek yok aslında. Greg'in son röportajındaki son cümlesi hepimizin ellerinin terlemesine yetecek nitelikte: *"Bu, içinde dans eden elflerin olduğu bir çocuk fantezisi değil… Dragon Age kesinlikle yetişkinler için olacak."*





## OLMAYACAK DUA MI?

KOTOR 3, BALDUR 3, DIABLO 3…
SÖZÜM SİZE!
Bu bölüme o kadar çok şey yazabilirim ki… Mesela yarın öbür gün KotOR 3 resmen duyurulsa, nasıl hissederiz kendimizi? Diablo için ayrı bir alan ayırdım bile. Peki ya Baldur's Gate 3? En iyisi, birisi çıkıp da "Eye of the Beholder 4'ü yapıyorum" deseydi, kalp krizinden giderdik herhalde!

Tabii ki kimseden kalkıp Eye of the Beholder 4 yapmasını beklemiyoruz. Ama Baldur's Gate ve KotOR gibi nispeten daha yeni RYO'lar için umutlarımız sürüyor. Dragon Age için Baldur's Gate'in "ruhani takipçisi" payesi çoktan biçilmiş olsa bile biz ruhani takipçi diye kandıramazsınız: Verecekseniz bize gerçek Baldur'u verin!

KotOR cihetinde durum biraz daha olumlu. Hem LucasArts'ın Bioware'le yakın bir ilişki içinde olması, hem de EA'in geçtiğimiz aylarda finansal verilerini açıkladığı toplantıda yeni KotOR oyunundan bahsetmesi heyecanımızı arttırmaya yetti. Zaten Bioware'in bir MMO üzerinde çalıştığını biliyoruz ve bunun KotOR serisinin bir parçası olmasını umuyoruz. Ama gider de hem KotOR 3 hem de KotOR MMO yaparlarsa? O zaman neler olur, hiç bilemiyorum.

Ha, bir de bu ay Blizzard'ın sitesinde yayınlanan, tüylerimizi diken diken eden şu iş ilanı var: "Diablo 1 ve 2 yapan ekip, Maya veya benzeri bir programla bölüm tasarımı yapabilecek, çok yetenekli bir 3D tasarımcı arıyor…". Olmayacak dua mı, artık yorumu size bırakıyorum :) (sayfa 35'e bakınız)







# ALIENS Obsidian Entertainment (PC)

## İN MİSİN CİN MİSİN, VAR MISIN YOK MUSUN?

Obsidian dendiğinde aklıma ilk gelen ne oluyor? Bioware gibi bir babadan doğan (babadan doğmak?) *KotOR* ve *Neverwinter Nights* fantezilerini devam ettirme cesaretini gösteren yiğit, ama kendine ait bir oyunu olmayan bir firma. TamamArtık Obsidian'ın kendi şaheseriyle anılmasının zamanı geldi.

Takvimler 12 Aralık 2006'yı gösterirken duyduk Sega'nın ilk *Aliens* RYO'su için Obsidian'la anlaştığını. Ve başka da bir şey duyamadık... Ne oyunun gelişim süreciyle ilgili bir bilgi, ne bir ekran görüntüsü. Ama endişeye mahal yok. Zaten inanılmaz yetenekli tasarımcılardan oluşan Obsidian, üstüne üstlük sürekli olarak deneyimli programcıları işe alma girişiminde bulunduğuna göre feci bir oyunla karşılaşacağımız neredeyse kesin gibi.

Obsidian'ın daha önce Bioware tarafından tasarlanmış dünyaları nasıl da ihya ettiğini düşündüğümüzde, Aliens'dan heyecan duymak için yeterli sebep kendiliğinden oluşmuş oluyor. Acaba karakterimiz, bizim çifte ağızlı şirin yaratıkçıklarımızın bir üyesi mi olacak, yoksa paralı askerlerin yerine geçip karanlık tünellerde tepemize atlayacak yaratıkların nefes alış verişlerini duymaya mı çalışacağız? Soru bu.

Amiga zamanlarını hatırlayanlara "*Alien Breed*" desem derin bir iç çekerler herhalde. 1000 yıl öncesinin Alien oyunlarının bile içimizde uyandırdığı duyguları hatırladığımda Aliens RYO fikri kulağıma çok daha hoş geliyor. Ama konuyu ne yaparlar diye sorarsanız, filmlerin öncesini de anlatabilir, sonrasını da. Alien Resurrection'daki erkek Alien'ın camdan bağırsakları saçarkenki hüzünlü bakışını hatırlayanınız var mı? Son Alien da iç organlarını bu kadar cömertçe ortalığa saçarken nasıl olur da bir devam senaryosu yazılır bilemiyorum. Ama Alien 3'ten sonra baş hatunu bile dirilttiklerini düşündüğümüzde, senaristlerin Aliens oyunu için hiç de zorlanmayacaklarını tahmin etmek güç değil.

Sonuç olarak ister eski zamanlardan dem vursun, ister bizi yepyeni bir Alien türüyle tanıştırsın, bu oyun muhteşem olacak. Eğer olmazsa da o bağırsakçı Alien'ın gözlerindeki aptal ifadeyi takınırsam sakın şaşırmayın.





# DEUS EX 3
## Eidos (PC / X360 / PS3)

## TOST MAKİNASINA DÖNÜŞMEYE HAZIR MIYIZ?

Deus Ex *3*'ün gönlümdeki yeri apayrı. Belki hatırlayanlarınız vardır, Deus Ex için strateji rehberi yazmaya başlamış ve 4 ayda anca bitirebilmiştik. Yine öyle derin, öyle manyak bir oyunla karşılaşsak ne kadar güzel olurdu değil mi?

Henüz Deus Ex 3 hakkındaki bilgimiz çok sınırlı. Ama hiçbir açıklama yapılmaması, oyunun yayınlanan kafa karıştırıcı tek videosundan düzgün çıkarsamalar yapmamıza engel değil. İlk iki oyunun yaratıcılarından Warren Spector ve Harvey Smith'in projede yer almadıklarınızı biliyoruz ama Warren Spector Deus Ex 3 üzerinde çalışan ekibe güveninin tam olduğunu söyleyerek bu konuda mızırdananları susturdu. Oyun Tomb Raider: Underworld'de de Crystal Dynamics motorunun daha geliştirilmiş halini kullanıyor. Peki videoda ne görüyoruz? Genetik olarak geliştirilmiş bir cenine şu sözler eşlik ediyor: *"Asırlar boyunca insanlar gerçek doğalarını anlamakta güçlük çektiler. Nedir bizi biz yapan şey? Çok yakında, bir cevap tüm diğerlerini etkisiz kılacak. Şu anda olduğumuz şey, olabileceğimiz şey için yalnızca bir basamak."* İlk iki Deus Ex'i düşündüğümüzde bu oyunda da insan ve makinenin birlikteliğini, hatta birleşmişliğini göreceğimizi anlıyoruz. Bu da serinin temelinden kopulmadığını gösteriyor. Ayrıca video sırasında müthiş hızla akan görüntüleri tek tek incelediğimizde (evet, bunu yapan deliler var, övünmek gibi olmasın :) insan bedeni ve mükemmeliyetçilikle ilgili eserler, insanların robotik parçalarına karşı çıkanların isyanlarını, robotik gelişimlerle ilgili bir oylama gibi görüntüler görüyoruz. Yani büyük ihtimalle oyunumuz insanların bedenlerini robotik parçalarla geliştirmelerini ve yeni insan ırkının ortaya çıkışını konu edinecek. Büyük bir merakla bekliyoruz, bizi hayal kırıklığına uğratma Eidos.







# FALLOUT 3 Bethesda (PC / X360 / PS3)

## SÖZÜN BİTTİĞİ OYUN (GERÇEKTEN BİTTİ)

Fallout 3 için o kadar çok şey yazdık çizdik, sağır sultan bile oyunun iciğini ciciğini biliyor artık. Oyun dünyası resmen ikiye bölünmüş durumda: *"Bethesda bu işi beceremez"* diyenlerle "denizden Fallout çıksa yerim" diyenler tartışmaya devam ededursunlar, biz şimdiye kadar öğrendiklerimizi (ve bu ay resmi Xbox dergisine açıklanan bazı yeni ayrıntıları) tekrar gözden geçirelim. Belki de henüz sultanın kulağına gitmemiş bir şeyler bulabiliriz.

Oyuna bebeklikten başlayacağımızı, bu andan itibaren çeşitli testler (önce görünüş, sonra *You're SPECIAL!* kitabı sayesinde yetenek ve son olarak *GOAT* testiyle kişisel özellikler) yardımıyla karakter yaratımını tamamlayacağımızı biliyoruz. SPECIAL atamaları sırasında oyun bizi bu yeteneklere puan atarken dikkatli olmamız, çünkü oyun boyunca çar çur edecek kadar çok puan kazanmayacağımız konusunda bizi uyarıyor. GOAT testindeki sorular ise şuna benziyor: "Diyelim ki kilerdeki radyasyonlu hamamböceklerinden kurtulmanız gerekti. Onları boruyla ezmeyi mi tercih edersiniz, yoksa silahla vurmayı mı?" Bu aşamada yoğunlaşacağınız üç özellik level atladığınızda harcayabileceğiniz daha fazla puana sahip olacak.

Açıklanan yeni silahlar arasında Çin saldırı tüfeği, 10mm yarı otomatik makineli, alev silahı ve "şişman adam" (minyatür nükleer bomba atabilen, temas anında küçük ama korkunç bir mantar bulutu oluşturan omuz silahı) bulunuyor. Saldırdığınız kişi ve yaratıkların uzuvlarını oldukça vahşi görüntüler eşliğinde koparabileceksiniz, bunu Burnout'un çarpışma moduna benzetmişler. *"Havada uçuşan araba parçalarının yerine kol, bacak gördüğünüzü düşünün"* diyorlar. Baş tasarımcı Emil Pagliarulo aynen şöyle demiş: *"Evet, biraz abartmış olabiliriz. Ama bu denli vahşet içermese böylesine zevkli olmazdı. Böyle şeylerin modası geçmez"*..

Silahlar belli bir süre sonra bozuluyorlar, tamir etme imkanınız yok. Ama bozulan parçaları birleştirerek yeni silahlar yapabiliyorsunuz. Silah eskidikçe ateş hızı ve isabet oranı da azalıyor.

Son olarak, Scrapyard'da Dogmeat sizi bekliyor olacak. *"Dogmeat de kim?"* diye soruyorsanız, çok ayıp ediyorsunuz.








# MASS EFFECT Bioware (PC)

## ARTIK BÜTÜNÜYLE KUSURSUZ!

Mass Effect'in X360 versiyonu, şimdiden bir kült klasik oldu. Ve bu klasikten artık PC'ciler de nasibini alacak. Mayıs ayında çıkacak olan PC versiyonu sadece bir konsol çevrimi değil. Gezilecek onlarca galaksiyi, inanılmaz bir senaryo içinde çifte kavrulmuş muhteşem karakterleri, heyecan dozunun bir saniye bile azalmadığı, taktiklerin havada uçuştuğu savaş sahneleriyle muhteşem bir oyun Mass Effect... Son zamanların en iyi RYO'su. Star Wars'tan sonra bizi uzayın derinliklerine hapsetmeyi başaran tek oyun. Ama bu sefer kusursuz.
Öncelikle Mass Effect'in bizi deli eden ve *"en aptaldan daha aptal"* diye adlandırdığım Mako kontrolleri PC'ler için tamamen elden geçmiş durumda. Ayrıca 3 saat oyun oynayıp 1 saat envanter düzenlememize sebep olan karışık envanter sistemi de düzenlenmiş durumda. PC oyuncularının daha teknik çalışmaktan hoşlandığını bilen Bioware'in tüm ekip üyelerine ayrı ayrı talimat verilmesini sağlayan yeni kontrol sistemi de cabası. Silahlarımızı ve Biotic güçlerimizi hızlı bir şekilde değiştirmemiz 8 farklı kısa yol tuşuna atanmış.

Gördüğünüz gibi Mass Effect PC çok ciddi iyileştirmelerle geliyor. Ultra uzun asansör iniş-çıkışlarından da kurtulduk. O asansör sekansları, Bioware'in yükleme sürelerini hissetmemeniz için akıllıca tasarladığı sahnelerdi. Ama o sahneler ne kadar uzun sürerse sürsün, çıplak yüzeylerin pat diye kaplamalarla dolmasının önüne geçilemiyordu. PC versiyonunda bu sorun da ortadan kalkmış ve 1920x1200 çözünürlük desteğiyle, X360'da aklımızı başımızdan alan grafikler farklı bir boyuta taşınmış.

Peki 10 Mart'ta X360'a çıkan içerik paketi *"Bring Down the Sky"* ne olacak? Bu soruya hala net bir yanıtımız yok ne yazık ki. Ama "çok platform = çok para" denklemine göre çalışan EA'in bu eklentileri PC sürümüne de ekleteceğinden şüphemiz yok. Ayrıca PC versiyonunu erken bir tarihte çıkartma kararı alan EA-Bioware ikilisinin serinin 2 ve 3. oyunlarını X360 ile eş zamanlı olarak PC için de yaptıklarını söylemek isterim.







# GOTHIC 4 Spellbound (PC / X360 / PS3)

## 1=İYİ, 2=EH İŞTE, 3=HATALARLA DOLU, 4=MÜKEMMEL OLACAK (İNŞALLAH)

Gothic severler Gothic 3'te aradıklarını bulamamışlardı (sorunun büyük çoğunluğu oyun içeriğinden değil inanılmaz derecedeki teknik sorunlardan kaynaklanıyordu aslında), doğruya doğru. Zaten ilk oyunun aldığı ortalama notun %81, üçüncü oyunun ise %65 olduğunu düşünürsek başarısızlığın büyüklüğünü görebiliriz. Peki Gothic 4 yapılan hataları tekrarlamadan seriyi eski başarısına kavuşturabilecek mi? Öncelikle Gothic 4 yeni bir geliştiriciye sahip: Spellbound Studios. JoWood Gothic 3'ün başarısızlığının ardından Piranha Bytes ile yollarını ayırdı ve Gothic 4'ü Spellbound'a emanet etti. Spellbound'u Desperados ve Robin Hood gibi oyunlardan tanıyoruz ama bahsi geçen bu oyunların tür olarak Gothic ile pek bir alakası yok. JoWood önceki oyunda Piranha Bytes'ı fazlasıyla sıkıştırmış, bu yüzden oyun hatalarından arındırılamadan piyasaya sürülmek zorunda kalmıştı. Kaldı ki önceki oyunların da geliştiricisinin Piranha olduğunu düşünürsek asıl sorunun farklı bir yerde yattığını anlayabiliyoruz. Gothic 3 aslında teknik hataları görmezden gelmeyi başarırsanız mükemmel grafiklere, sağlam bir hikayeye ve oldukça kuvvetli karakter geliştirme sistemine sahipti. Umarız Spellbound, hatanın asıl kaynağının nerede olduğunu görür ve oyunun güçlü yanlarını bozmaz.

Daha önce PC'lere özel olan Gothic serisi, dördüncü oyunla konsollara da açılıyor. Xbox360 ve PS3'ün de denkleme eklenmesi, oyunun PC'deki havasını etkileyecek mi, onu da bekleyip birlikte göreceğiz.

Henüz oyunla ilgili tek bir cümle bile açıklanmamasına rağmen önceki oyunlara bakarak yine serbest dolaşma imkanına sahip olduğumuz, açık sonlu bir oynanışın bizleri beklediğini söyleyebiliriz. Tabi Spellbound o çok sevdiği 'Commandos' tarzını deneysel olarak Gothic üzerinde uygulamaya kalkmazsa.

### NEREDE O ESKİ RYO'LAR?

Yazıda böyle bir kutuya yer vermeye karar verdiğimiz andan beri aklımda tek bir anı var: Mini minnacık olduğum ve abimle tek bir bilgisayarın karşısında "bi sen bi ben" tarzı oyun oynadığımız günlere dönüyorum. Bu kuralı bozabilen tek bir oyun türü vardı: RYO.

RYO oyunları konusunda yeterince eski olanlar SSI isimli firmayı iyi bilirler. Pool of Radiance'lar, Pools of Darkness'lar, Dark Queen of Krynn'lar ve daha niceleri bu muhteşem adamların elinden çıkmıştır. 1991 yılında 10 yaşında bir ufaklık olarak, hatırlıyorum da Pools of Darkness'taki son savaşı geçmek için kendimi motive ederken battaniyenin altına girerdim. O yünlü battaniyenin altında canım Amiga'm, televizyonum ve ben kalırdık. O yıllarda mücadelenin bir tadı vardı. Günümüzün en iyi RYO'larında bile her savaşa "kafa göz" girme cesaretini gösteremezdiniz o yıllarda. Tek bir hata yapardınız ve işiniz biterdi. Tabii SSI'ı anmışken Eye of the Beholder'ı, Lands of Lore'u, Menzoberranzan ve Dark Sun'ı da anmazsak olmaz. Ah ne güzel günlerdi o günler. O günleri çok özlüyorum...







# DRAKENSANG Radon Labs (PC)

## BU GERÇEKSE DİĞERLERİ MATRIX Mİ?

*"Sonunda GERÇEK RYO geri dönüyor."* Bu benim lafım değil. Zaten *Drakensang*'a gelene kadar "Gerçek" RYO'ları geri getiren birçok oyun oynadık. Peki *The Dark Eye* projesinin yönetmeni Bernd Beyreuther neden böyle bir şey söylemiş olabilir?

Öncelikle Bernd'in "Gerçek RYO"sunun temelini parti tabanlı oynanıştan ibaret olduğunu söylemeliyim. Baldur's Gate zamanlarındaki gibi büyücülerden, rahiplerden, savaşçılardan oluşan gruplardan bahsediyorum. En dandik düşmanla bile karşılaştığınızda günümüz aksiyon-RYO'larındaki gibi savaşa "kafadan" dalmadan, taktiğinizi belirleyeceğiniz, düşünüp taşınacağınız bir oyun Drakensang. Bernd'in sözleriyle, sizi unutulmaz karakteri, epik hikayesi, derin oynanışı, onlarca karakter sınıfıyla kendine bağlayacak, güçlü bir düşmanı öldürmek için *"LFG!"* diye bağırmak zorunda kalacağınız online sunucular olmadan oynayabileceğiniz bir oyun bu.

20 yıllık bir geçmişe sahip The Dark Eye evrenindeki işlerin tamamlanmasına çok az bir zaman kala, yapımcı firma neredeyse 1000 sayfa uzunluğundaki hikayeyi tamamlamış ve oyuna son çeki düzen verme aşamasına geçmiş durumda. Drakensang'ın önümüzdeki Mayıs ayında raflarda olmasını bekliyoruz. Ama yaptıkları sayısız röportajda durmadan "oyunu istediğiniz zaman durdurabiliyorsunuz" türünden demeçler vermeleri insanı düşündürmüyor değil. "Gerçek" RYO'ların dönüşü eğer oyunu istediğimiz zaman durdurabiliyor olmamıza bağlı olsaydı, Bioware 2-3 yılda bir gerçek RYO'ları topaç gibi döndürüyor olmaz mıydı?





# ELVEON 10Tacle Studios (PC / X360)

## UNREAL 3 MOTORLU CİLALI TAŞ DEVRİ

Aksiyon yüklü RYO'lar ciddi bir izleyici kitlesi kazanmış durumda. Bırakın sadece RYO'ları, PC oyunculuğu için bile "öldü" denirken aksiyon dozunu iyice arttıran *The Witcher*'ın kısa bir sürede 600.000 kopya satması RYO türündeki başlıca yönelimlerden birinin fantastik dövüşler olduğunu gözler önüne serdi.

2002 yılından beri geliştirilmekte olan *Elveon* bu yönelimin bir diğer ürünü. Özellikle geçen yıl lisansladıkları Unreal Engine 3 sayesinde, inanılmaz görsellere ve heyecan dozu yüksek aksiyon sahnelerine sahip bir RYO olacak Elveon. Karakterlerin gerçekçiliği, dövüş sahnelerinin akıcılığıyla birleşince aklımıza hemen *Oblivion*'un 2 yıl önce RYO arenasında yaptığı görsel devrim geliyor.

Oyundaki karakter modellemeleri, oyunun aksiyon ağırlığına paralel olarak son derece dinamik tasarlanmışlar. Witcher'da görüp hayran olduğumuz kılıç oyunları, yerini çok daha etkileşimli bir yapıya bırakmış. Karakterinizin kullandığı silahların, ağırlığından boyuna kadar her türlü özelliği, hem karakterinizin hareketlerine hem de düşmanınız üzerinde yaptığı değişimlere etkiyor olacak. Seçebileceğimiz 4 farklı silah tipinde ustalaşarak çok daha ölümcül ve kanlı manevralar yapabilecek, Elveon topraklarında gezen düşmanlarımıza korku saçabileceğiz.

Tabii bir RYO'nun sadece aksiyondan ibaret olması beklenemez. Zaten öyle olsaydı ona RYO değil aksiyon oyunu derdik. Bu durumda Elveon'un bize farklı sürprizler de hazırladığını tahmin etmek güç değil. Ama bir özellik var ki evinde tek bir sisteme sahip oyuncuları birazcık mutsuz edebilir. Eldeki satış verilerini inceleyen 10tacle Studios, X360 ve PC versiyonlarında birtakım farklılaşmalara gitme ihtiyacı hissetmiş. PC versiyonunda RYO öğeleri çok daha ağırlıklı kullanılırken, X360 versiyonunda aksiyon dozunun bir saniye olsun azalmamasına çabalamışlar. Sonuçta, özünde aynı ama oynanışta temel farklılıklar içeren 2 farklı Elveon ortaya çıkmış.

Açıklanan ilk çıkış tarihi 2007'nin sonu olan Elveon'u 2008 içinde raflarda görmeyi bekliyoruz. Ancak oyunculara olabilecek en derin deneyimi yaşatmayı planlayan 10Tacle Studios, oyun istedikleri kıvama gelinceye kadar ona gün yüzü göstermeyeceklerinin altını çiziyorlar. Zaten Unreal 3 motoru kullanan bir oyun iyice cilalanmadan piyasaya çıkarsa hardcore RYO severlerin de, aynı hardcore FPS severler gibi ultra lüks bilgisayarlara ihtiyacı olabilir.





# FABLE 2

## Lionhead Studios (X360)

Peter Molyneux ne zaman Fable 2'den bahsetse *"şunu hiç görmediniz, bunu kimse yapmadı"* gibi laflar ediyor. Birçok yapımcının sözlerini *"tamam canım, tabii tabii"* diye geçiştirirken Peter'a bunu yapasım gelmiyor nedense. Özellikle GDC'deki Fable 2 tanıtımını izleyince "bu adam diyorsa yapar" dedim içimden ve gülmekten yerlere yattım. Videodaki karakterimiz evli, çoluk çocuk sahibi bir bayanın peşine takılıyor, karısını kapılarda karşılayan kocasını bir güzel vuruyor ve hatunu kapıyordu. Tabii bu videonun gösterilmesindeki amaç sadece onca insanı güldürmek değildi. Molyneux'un "devrim" olarak nitelendirdiği özelliklerden birini daha gözler önüne sermek içindi: Co-Op Modu. 2 kişilik co-op modda oynayabilecek ve serüvenlerimizi çok daha heyecan verici hale getirebileceğiz. Oyunun çıkışına birkaç ay kala X360 Marketplace üzerinden indirebileceğiniz mini oyunu sayesinde, oyun daha çıkmadan bir servet edinmemiz ve oyuna paranın getirdiği huzurla başlamamız mümkün olacak. Oyunda arayüz bulunmadığını söylemiş miydim peki? Molyneux bize arayüz yerine bir köpek vermeyi tercih etmiş. Evet bir köpek! Ne menem bir şekilde kullanılacak hiç bilmiyorum ama kesinlikle etkileyici bir fikir.
Peki, Fable 2'nin dünyası ilk oyundan 10 kat daha büyük olacak desem? "Yuh" demeden önce bu büyük dünyada her limanda bir sevgili bırakabileceğinizi söylesem?

Şaşırtıcı, değil mi?







# RISE OF THE ARGONAUTS

## Liquid Entertainment (PC / X360 / PS3)

### ROL YAPMA OYUNLARININ AKSİYON DOZAJI ARTIYOR

*Rise of the Argonauts* beni gerçekten heyecanlandırıyor. Playstation 2'de *Champions of Norrath* oynarken yaşadığım mutlu mesut dakikaları hatırlatıyor nedense bana. Çünkü biz RYO severler de arada sırada ne zaman hangi büyüyü fırlatacağımızı düşünmekten yoruluyoruz. Oyunu istediğimiz an durdurmak hoşumuza gitse de bunu sadece tuvalete gitmek için yapmayı yeğlediğimiz zamanlar oluyor. O zaman da imdadımıza müthiş görselleri ve birbirinden "sıkı" karakterleriyle Rise of the Argonauts yetişiyor.

Esas oğlan Jason'ın öldürülen eşinin intikamını almak için mitolojik tanrıların arenasına girmesini konu alıyor Argonauts. Tabii ister istemez yanınızda birkaç arkadaşınızı getirmek zorunda kalıyorsunuz. Oyunda şu an için kullanılabilir karakterler olarak Herkül, Atalanta, Achilles ve Odysseus duyuruldu. Her bölümde farklı yardımcılarla oynayarak onların yeteneklerini gerektiren sorunlarla başa çıkıyorsunuz. Yani yanınızda yardımcıdan çok asalak tadında dolaşan, her fırsatta başını belaya sokan adamlar değil bunlar.

Oyunun karakter gelişim formatı da hayli ilginç. Muhatap olduğunuz 4 farklı tanrıyla ilişkileriniz nasıl gelişirse karakteriniz de öyle gelişiyor. Karakterinizin gelişimiyle birlikte güçleri ve onlarla paralel olarak da düşmanlara verdiği zarar artıyor. Oyunun özellikle "boss" dövüşlerindeki en heyecan verici tarafı her kılıç darbesinin, her büyünün etkilerini düşmanınız üzerinde gerçek zamanlı olarak görebiliyor olmanız.

Jason ve arkadaşlarını 2008'in 3.çeyreğinde bekliyoruz.



### DIABLO 3

**Uzun yıllar üzerinde çalışılan World of Warcraft çıktı; ilk eklentisi çıktı; ikinci eklentinin üzerindeki örtü kalktı. "Sıra şimdi onda" denen Starcarft 2 duyuruldu ve emin adımlarla ilerlemeye devam ediyor. Peki o nerede? Hepimizin aklı fikri onda. Starcraft 2'nin ilk videosundaki "Hell. . . It's about time" sözü Diablo 3 için de geçerli değil mi?**

**Yıllarca yok bilmem nerede bilmem ne orkestrası Diablo 3'ün müziklerini kaydetti lafından başka bir şey duyamadım Diablo 3'le ilgili. Onu da en son 2005 Nisan'ında duymuştum. Neyse ki yeni dedikodular biraz daha heyecan verici. Önce, 2006 yılında Burning Crusade'in çıkış gösterisinde Diablo'nun yeni oyunu için "aradan 10 yıl geçmesine izin vermeyeceğiz" diyen Ben Bassat'ın 2. Diablo'dan sonraki 10 yılı mı, yoksa 2006'dan sonra geçecek 10 yılı mı kastettiğini anlayamadık. Sonra, Starcraft 2'nin duyurulduğu günlerde Blizzard'ın bir ekibinin Wrath of the Lich King, diğer bir ekibinin Starcraft 2 ve gizli bir ekibin de "gizli" bir proje üzerinde çalıştığını duyduk.**

**Sonuç olarak Diablo 3, inanılmaz bir devam oyunu da olabilir, birçok kaynağın tahminleri doğrultusunda yeni bir MMO da olabilir. Ama sonuçta Paul Sims'in dediği gibi, "eninde sonunda yeni bir Diablo olacak".**



# FALLEN ANGEL

## Ascaron Entertainment (PC / X360)

### "DIABLO KATİLİ" OLMAK ÖYLE KOLAY MI?

Sacred 2'yi en son ne zaman kurcaladığımı hatırlamıyorum. Ama son baktığımda oyuncunun özgürce dolaşıp yaratık avlayabileceği devasa bir dünyadan, keşfedilmeyi bekleyen 140'tan fazla zindandan ve yüzlerce görevden bahsedilmiyordu.

İlk Sacred'in en büyük hatası "*Diablo* katili" havasıyla piyasaya çıkmasıydı herhalde. Öncelikle şunu kabul etmek lazım: Eğer günün birinde bir "Diablo killer" çıkacaksa o da ancak Diablo serisinin yeni oyunu olabilir. Bu iddiadan vazgeçen Ascaron'un Sacred 2'de sadece kendisiyle rekabet ediyor olduğunu bilmek gerçekten güzel. Böylece zamanın efsane oyunlarının basit bir taklidi olmaktan çok daha fazlasını kotarabilir. Sacred 2'yle bu şansı yakalayan Ascaron, zamana hiç acımıyor. Oyunun çıkışını uzattıkça uzatıyor. En son Eylül 2008'e sallanan çıkış tarihi yaklaşırken Ascaron da boş durmuyor. Son zamanların popüler eklentisini oyuna katan ve bir arkadaşınızla birlikte senaryoyu tamamlamanıza imkan veren Co-op modunun yanında, oyuna çeşitli binekler ekliyor ve Sacred dünyasını kuşbakışı görmenizi sağlayacak binilebilir dev bir ejderhayı oyuna entegre etmeye çalışıyorlar. Oynanış olan klasik aksiyon RYO'lara pek bir yenilik getirmiyor olabilir ama Sacred 2'nin gün geçtikçe daha güzel görünmeye başladığını söylemeden edemeyeceğim. "Next Gen" lafının gırla gittiği ve 2 yıl önce çıkan konsollara bile hala "Next Gen" dediğimiz şu günlerde görselliğin her şeyin önüne geçme tehlikesi Sacred'da da kendini gösteriyor. Eğer Ascaron sadece güzelliğiyle bakanları kör etmek ve ilk oyundaki kusurları görmezden gelen oyuncuların kendilerine verdiği şansı harcamak niyetindeyse Eylül 2008'i beklemek için hiçbir nedenimiz olmayabilir. Ama oldukça fazla sayıda RYO severin yüksek beklentilerini arkasına almış olan Ascaron'un bir kez daha tongaya basacağını sanmıyorum.



## GÖZLEM ALTINDAKİLER

**Kılıçlarımız ve potion'larımız hazır, gözlem altında tuttuğumuz oyunlar**

**Two Worlds**
The Temptation (PC / X360 – TopWare Interactive)
İlk oyun fena halde Oblivion özentisiydi. Devamının aynı kaderi paylaşmaması en büyük dileğimiz.

**Sonic Chronicles**
Dark Brotherhood (DS – Bioware)
Hem Sonic hem Bioware hem de Nintendo DS. Belki henüz farkında değilsiniz ama yıl bitmeden size bir Nintendo DS aldıracak oyun bu olabilir.

**Legend:** Hand of God
(PC – Master Creating)
Düşmanların boyutlarının dövüş tarzınızı etkileyeceği bir aksiyon RYO Legend. Firmanın adını daha önce hiç duymadık. Umarız kendilerini kanıtlayabilirler.

**Demigod**
(PC – Gas Powered Games)
Chris Taylor, Supreme Commender'dan aldığı gazla Dungeon Siege tadını vermeye çalışıyor. Demigod, hayallerimizi gerçeğe dönüştüren bir Strateji RYO olabilir.

**Dungeon Lords 2**
(PC – JoWood Interactive)
İlk Dungeon Lords oldukça kötü bir oyundu. Açıkçası ikincisinden de pek bir şey beklememekte yarar var. Ama yine de sürpriz yapabilir.








# GROTESQUE Silent Dreams (PC)

### HAYAL Mİ GERÇEK Mİ?

Grotesque belki de sayfalarımızda yer alan tüm RYO'lardan çok daha ilginç bir konuya sahip. Şimdi durun ve düşünün… Sıkı bir RYO sever olarak sayfalardır merakla beklenen oyunlar hakkında yeni bilgiler ediniyorsunuz. Kendinizi orklarla dolu bir mağarayı basmaya hazırlanırken ya da androidlerin hüküm sürdüğü bir uzay gemisini ele geçirirken hayal ediyorsunuz. Peki dergi kucağınızda uyuyakaldıktan sonra sabah kalktığınızda kendinizi benzer bir fantezi dünyası içinde bulsaydınız ne olurdu? İşte bunun cevabını Grotesque'in kahramanı Roger Sun verecek.

Silent Dreams, İsveçli yeni bir geliştirici. Grotesque için bir yayıncı bulana kadar göbeği çatlamış bir geliştirici hem de. Oyunun hem senaryosunu hem de görsellerini geliştirmeleri sayesinde 2008 yılı içerisinde oyunu yayınlamaya istekli bir yayıncı bulmuş olmaları sevindirici. Tabii bunu yaparken ticari kaygılara saplanıp kalmaları onlar için az da olsa soruna neden olabilir. Oyun hakkında gelen ilk bilgiler, oyunun dövüş sistemi başta olmak üzere World of Warcraft benzeri birçok öğeye sahip olduğu yönünde. Bu tarz bir hareket onlara ne kadar başarı getirir bilinmez ama PC oyunculuğunu WoW'dan ibaret sanan kitleden hem nefret hem de sevgi kazanacakları açık. Doğrusunu söylemek gerekirse Grotesque'in senaryosu dışında kayda değer bir tarafını göremiyorum şimdilik. Ama son derece ilginç senaryosu onu bu sayfalara konuk etmeye yettiyse, bakarsınız bizi şaşırtır ve 2008'in unutulmazlarından biri olur. Ne dersiniz?







# SPACE SIEGE Gas Powered Games (PC)

### GRUP OLAYI TUTMADI… O ARTIK TEK TABANCA

Dungeon Siege serisinin takipçisi konumunda olan Space Siege, isim benzerliği dışında Dungeon Siege oyunlarından neredeyse tamamen farklı bir aksiyon RYO olacak. Öncelikle Dungeon oyunlarının aksine bu oyunda parti yönetmiyoruz ve tek başımıza S.S Armstrong gemisinde sıradan bir yolcu olan Seth Walker'ı kontrol ediyoruz. Gas Powered'ın patronu Chris Taylor böylece karakterimizle daha iyi bir ilişki kuracağımızı ve Dungeon Siege'de olduğu gibi farklı karakterlere odaklanmayacağımızı söylüyor. Space Siege uzayda geçen bir aksiyon RYO. Ama buna tam olarak uzay demek hatalı olur çünkü oyun bir uzay gemisinin hem de sadece tek bir uzay gemisinin içinde geçiyor. Tek bir gemi dediğinizde farklılık yaratmak için geminin her bir kısmını farklı ortamlar içerecek şekilde tasarlamanız gerekir ki bunun da pek mantıklı olacağını sanmıyorum. Oyunun tek bir gemi içinde geçmesinden midir bilinmez, Space Siege Dungeon kardeşlerinden çok daha kısa olan 12 saat gibi bir oyun süresi vaat ediyor. Oyundaki hiçbir ortamın "rasgele" tasarlanmayacağını da bildiğimiz için bu oyun süresi ideal gibi gözüküyor.

Dungeon Siege'de oyun uzunluğu kavramının suyunu çıkarıp, çoğu aksiyon RYO severin oyunun sonunu göremeden bilgisayarlarının başından kalkmasına neden olan Chris Taylor, bu sefer çok daha akılcı bir yol izleyecek gibi görünüyor. Verdiği demeçlerde de "bu kez daha çok "casual" oyuncuları hedefliyoruz diyor. Umarız takvimler 2008 Eylül'ünü gösterdiğinde elimizde olur Space Siege.



# inceleme




## 70 Gran Turismo 5 Prologue

YARIŞ OYUNU MU? ARABA SÜRMENİN TA KENDİSİ DESEK?

### gezilesi oyunlar



# ASSASSIN'S CREED™

## HİÇBİR ŞEY GERÇEK, HER ŞEY MÜMKÜN *

- OLGAY ERTEZ

**Gözler görmediğinde güneş doğar mı, kulaklar sağırken kuşlar öter mi, sen saf aşık dokunmadan sevebilir misin? Gerçek nedir yabancı? Bu satırlar, bu sayfalar, bu dünya? Düş ile gerçek, söyleyin bana nedir bu sır ikinizin arasında? Cevap ver yabancı, bir rüyanın bittiği yerde diğeri başlasa, uyandığında diğer rüya kaldığı yerden devam etse, uyuyunca diğer rüyada uyansan gerçek nerede olurdu? Gerçeği hissedebilir miydin? Belki...**



İşte karşınızda tüm heybetiyle Masyaf Kalesi.

Söyle o zaman yabancı, ya hislerin de sana oyun oynarsa? Aynı gözlerin, kulakların gibi... Ya o çok güvendiğin aklın sana oyun oynarsa? Sen değil misin var olanı yok, olmayanı mümkün yapan? Unutma yabancı, bu satırlar sen okuduğun için var, okumadıkların ise sadece mümkün...

Assassin's Creed'i uzun zamandan beri merak ediyorduk. Merak ediyorduk çünkü bilinen ama bir türlü dile getiremeyen bir konuda, hem de oldukça aykırı bir bakış açısıyla karşımıza çıkmayı vaat ediyordu. Nasıl olacaktı? Derken PS3 ve Xbox 360 versiyonları çıktı ama biz emektar bilgisayar kullanıcıları sormaya devam ettik; nasıl olmuştu? İşte şimdi o gün geldi, bizzat görüp kendi kararımızı verdiğimiz gün.

Oyunu baştan başlayarak sonuna kadar, en ince ayrıntısıyla size anlatmak istemiyorum çünkü cidden büyüsü hikayesinde saklı. Konusunun ve hikayesinin sadece beklediğimizin çok ötesinde, şaşırtıcı olduğunu söyleyebilirim. Peki bu gizemli oyunu, büyüsüne zarar vermeden sizlerle nasıl paylaşabilirim? Buldum! Akka, Şam ve Kudüs...

## DOĞU MİMARİSİ

Tahmin ettiğiniz gibi Şam, Kudüs ve Akka oyunun geçtiği üç ana şehir. Şam bana klasik ticaret şehirlerini hatırlattı, Akka ise Ortadoğu içindeki gotik bir Avrupa kenti. Kudüs dinlerin buluştuğu, kozmopolit bir curcuna. Tarihsel ve mimari olarak hatalar yapılmış olabilir ama Şam'daki minarelere tırmanırken gördüğüm mavi çinileri, Kudüs'teki kabartmaları, Akka'daki kiliselerin duvarlarındaki oymaları, hele bir de gün ışığı üzerlerinden yansırken gördükten sonra pek de bu detaylara takılmadım. Şehir dizaynı ve mimari tasarım konusunda şehirlerin hepsi ayrı birer başyapıt. Mimari kadar ilginç bir detay da bulutlar. Evet, bulutlar... Oyundaki her saatimiz gündüz olsa da üstümüzdeki gök kubbenin hareketli olduğunu, yakıcı güneşin bir bulutla gölgelendiği zaman sokakların kararmasından anlıyoruz. Belki başka oyunlarda da bu özelliği gördük ama sanırım en gerçekçi ve en başarılı şekilde Assassin's Creed ile karşımıza çıktı.

## HAREKETE GEÇMEK

Mekan tasarımlarındaki o eşsiz atmosferin keyfinden, aksiyonun keyfine geçelim isterseniz. Malum, *Prince of Persia* gibi bir başyapıt Ubisoft'un ellerinde hayat buldu >>

1- Bu resimde Altair, Akka İdman Yurdu'ndan bir öğrenciye parende atmayı öğretiyor.

2- "Pişt! Beyazlı! Gel hele şöyle gel, sana bir şey demek istiyoruz!"



1



2



-Allah'ım ne büyük bir kıyım. Kim yaptı acaba?

## BUNU MUTLAKA DENEYİN: SAYOKAN

**Assassin's Creed oynarken Türk savaş sanatı Sayokan'dan faydalanmayı düşündünüz mü?**

• Bu taktikleri denemek için ilk başta counter attack yeteneğine sahip olmanız gerekiyor.
• Etrafınıza toplayabildiğiniz kadar düşmanı toplayın.
• Düşman etrafınızı sardığında kuzey, güney, doğu ve batı olmak suretiyle tüm yönlere doğru birer saldırı hamlesi yapın.
• Etrafınızdaki çember genişleyecek.
• Genişleyen çemberi iç içe geçmiş dört hilal olarak düşün ve savaş alanında dört yöne kavisli hamleler yapın.
• Siz öndekine saldırırken arkanızdaki size hamle yapacaktır. Çemberi genişlettiğinizden, bu hamleye cevap vermek için artık yeterli zamanınız var. Öndekine saldırırken, arkanızdakini görün ve hemen counter attack ile karşılık verin. Aynı anda hem saldırır hem de karşılık verirseniz istediğiniz kadar düşmanı agresif bir biçimde yere serebilirsiniz. İşte Sayokan'ın gücü.






# EL-TAHİR ABİ'DEN TEŞKİLATA YENİ KATILAN FEDAİLER İÇİN BAŞUCU KİTABI

**(ÖSS ve KPSS sınavlarında çıkmış sorularla, çözümlü anlatımlı. 2008 Basım!)**

### Ana Görevler

Al-Muallim'e gidip konuşacaksın. O sana hedefini, aldığın görev için hangi şehirdeki adamımızla irtibata geçmen gerektiğini söyleyecek. Belirtilen şehre gideceksin, oradaki adamımızla irtibata geçeceksin. Sonra hedefin hakkında bilgi toplayacaksın. En az üç farklı kaynaktan bilgi edinince şehirdeki adamımıza gidip suikast için onay alacaksın. Tüy verecek sana (tüy ne ya?). İş bitince gelip Al-Muallim ile konuşacaksın.

### Yan Görevler

Ana görevi yapmadan önce etraftan bilgi toplaman, insanları yanına çekmen ya da boyun eğmeyenleri korkutman gerekecek. O kılıcı beline süs diye vermedik herhalde. Ama gidip de orada burada soykırım da yapma. Hani delikanlı fedai ol, masum insanlara dokunma. Sonra çok fena haşat ederler, damdan dama atlarken nazara gelirsin.

**1- Bayrak Yarışı:** Adamımızla konuşacaksın. Kronometre tutacak, damdan dama atlayacaksın. Atlarken de bayrakları toplayacaksın. Bakma öyle, saçma olduğunu ben de biliyorum ama Al-Muallim'in emri...

**2- Sorgulama:** Meydanda konuşan, çenesi düşük herifi bulacaksın. Tamam, meydanlarda konuşan bir sürü adam var ama sen haritada işaretli olanı bulacaksın. Takip edip, kuytuda kıstıracak ve kimin adına çalıştığını itiraf ettirene kadar hırpalayacaksın. Aman dikkat et, uluorta döversen adamın hısım akrabası başına toplanır, bir araba dayak yersin.

**3- Suikast:** Bazen şehirdeki bağlantılarımızın da başı belaya girer. Başlarına bela olan adamları sana gösterirler, sen de işlerini bitirirsin. Aman sen ne olur ne olmaz, haritadan bu hedefleri de işaretle. Belli bir süre takip et, hedefin kimliğinden emin olduktan sonra gizli hançerinle işi bitir. Sakın heyecan yapma, kimse senden bu görev sırasında hiçbir şekilde şüphelenmemeli.

**4-** Kulak Misafirliği: Ben her şeye maydanoz olan, her lafı dinleyen adamı sevmem ama gel gör ki meslek icabı her olaydan haberdar olmamız lazım. Haritadan bak, kimmiş, neredeymiş. Gidersin yamacına, hemen oturursun bir belediye bankına, uzaktan dinlersin. Olur biter.

**5-** Yankesicilik: Suikastçi miyiz, serseri mi anlamadım ya neyse. Gideceksin adamı bulacaksın. Kulak misafiri olur gibi uzaktan dinleyeceksin. Dinlemen için adama odaklanman lazım. Ama ne uzak olacaksın, ne de çok yakın. Takip edince de göreceksin ki adamımız belli aralıklarla cebini kontrol edecek. Kontrol edip yoluna devam ettiği anda yanına yaklaş ve hafifçe kenara iterken işini hallet. Zamanlamaya sen karar verirsin ama hedefinin hareketlerini iyi izle.

**6-** Muhbire Ulaşma: Gene şehirdeki adamımızı bulacaksın, bilgi edineceğin muhbirin yerini söyleyecek, sonra da kronometre tutmaya başlayacak. Şehirdeki adamlarımız aksiyonu, heyecanı pek bir sever. Vakit dolmadan adamımıza ulaşman lazım. Bu iş için gene damları kullan. Damdan dama uçarken okçulara dikkat etmen yeterli.

**7-** Tezgâh Dağıtma: Çok sık olmasa da arada bazı tüccarlar karaborsacılık, yüksek faiz, dul ve yetim hakkı gibi haram işlere bulaşabiliyor. Milletin şerefi, haysiyeti bizden sorulduğu için bu duruma karşı kayıtsız kalamayız. Gideceksin adamımızdan tek tek bu tüccarların isimlerini alacaksın, dükkanının önünde sıralanan kalabalıktan birini yakalayacaksın. Tuttuğun gibi tezgaha doğru fırlatacaksın. Tezgaha çarpan müşteri, dükkanı yerle bir edecek. Bunu gören muhafızlar da üstümüze çullanacak, orası ayrı.

### Ekstra Görevler

Ekstra deyip de sakın hepsini sona bırakma. Bazılarını yan ve ana görevlerden bile önce yapman gerekecek. Ama çok da sıkma kendini. Bazılarını da tüm işlerin bittiğinde halledersin.

**1- Gözlem Kuleleri:** Masyaf'dan çıktığında hangi şehre gidersen git, bağlantı yollarında gözlem kuleleri göreceksin. Kuleye tırman ve en uç tepesinden etrafa bakış at. Göreceğini gördükten sonra aşağıdaki samanlara atla. Gittiğin şehirlerde de bu kulelerden olacak. Hele onlara mutlaka uğra. Yan görevlerin nerede olduğunu ancak bu şekilde öğrenebilirsin.

**2- Kurtarma Görevleri:** Nerede ezilen varsa biz oradayız, nerede aksiyon varsa gene biz oradayız. Şehirde bazen kadınları, yaşlıları alıkoyan muhafızlar görebilirsin. Hiç tereddüt etmeden o muhafızlara saldır. Hatta sorgusuz sualsiz bir muhafızı gizli hançerinle etkisiz hale getir, diğerlerine de destursuz çullan. Ama dikkat et, şehir muhafızları da kavgaya karışabilir. Peki bu kadar aksiyon neyimize diyeceksin? Bu fedakarlığımız halk arasında yayılacak ve zamanı gelince bize yardım edecekler. Ana görevi yapmadan evvel tüm bu kurtarma görevlerini yaparsan işin daha da kolaylaşacaktır.

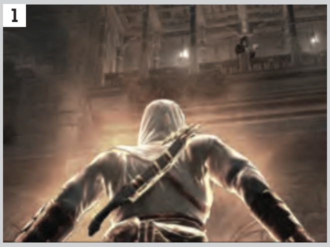
**3- Tapınak Şövalyeleri:** Şehirlerde ve yollarda Tapınak Şövalyelerine rastlayacaksın. Görünce dua edermiş gibi yap ki seni din adamı sansınlar. Yeterince yaklaşınca gizli hançerinle hamleni yaparsın. Toplam 60 Tapınak Şövalyesi var, kolay gelsin.

**4- Bayraklar:** Farklı taraflara ait (Masyaf, Fatımi, Tapınak Şövalyeleri, Kral Richard vs.) yüzlerce bayrak bulacaksın. Bunları da, Tapınak Şövalyeleri bulma işini de zamana yay. Bir acelesi yok.



**1-** Tüm sırların açığa çıktığı an, Altair'de bir aydınlanma pehdahlanıyor

**2-** Çekilin kardeşim, devlet dairesi gibi bu ne kuyruk?



1



2



Henüz top icat edilmediğinden, o zamanlar "ayakta kılıç sektirme" müsabakaları çok revaçtaydı.



# JADE RAYMOND'A MEKTUP

*"Canımın içi Jade,*

*Sizi gerek **Everybody Loves Raymond** adlı diziden, gerek koca ağzınızı açıp orada burada sırıtmanızdan, gerekse Assassin's Creed'in resmi tanıtımında iki dakikada bir ölmenizle uzun zamandan beri takip etmekteyim. Konuya bodoslama dalıyorum... Assassin's Creed çok tırt bir oyundur. Suikast denince akıllara gelen Hitman ile uzaktan yakından alakası olmamakla beraber vasat bir Prince of Persia kopyasıdır.*

*Başkarakteri Altair sözde suikastçıdır ancak bölümlerde dikkat ettim maşşallah önüne geleni karpuz gibi kesmektedir. Diğer yandan oyununuzun yere göğe koyamadığınız bu ana karakteri at hırsızıdır, önüne gelen atı çalmaktadır.*

**Şehirleri üçe ayırarak, her bölgeye birbirinin aynısı 6 ya da 7 yan görev sokuşturarak, sonuna da birer ana suikast kakalayarak öyle süper yaratıcı oyun yapımcısı olunmamaktadır. Efendim plan yapılacakmış suikasttan evvel. Minimum üç yan görevi yap, suikast bürosuna dön, hedefi bul, paldır küldür temizle, önüne geleni kese kese büroya dön. Hangi plan? O dediğiniz ancak Hitman serisinde olur Sayın Raymond. Lütfen birbirimizi kandırmayalım, 70 milyon bizi izliyor.**

**Neden karşımızda canlı bir şehir olduğu halde etkileşim son derece sınırlıdır, neden role play hakkımız engellenmektedir? Ayrıca Nintendo DS'e koyduğunuz Tatar yayı neden PC versiyonunda da yer almamıştır?**

*Ayrıca ara menü ve geçişlerde illallah dedirttiniz. Oyundan çıkmak için en az üç menüye girmemiz gerekmesi sizce de saçma değil midir? Peki yedi bölüme ayırdığınız oyundaki bir suikasti yeniden oynamak için bile tüm bölümü baştan oynamaya zorunlu bırakmanıza ne buyrulur?*

*Amacım sizi toplum önünde rencide edip, bunalıma sokmak değildir. Ama söyleyin Allah aşkına, damlarda bayrak toplayarak nasıl bilgi toplanabilir?*

*Her şey gönlünüzce olsun...*
*Saygılar, hörmetler,*

*Olgay'ın*

## KILICI ÇEKİP 10-15 KİŞİYİ YERE SEREREK DE İSTEDİĞİNİZ YERE GİTMENİZ MÜMKÜN. AMA ŞİDDETE NE GEREK VAR?

>> ve Ubi kazandığı tecrübeyi sonuna kadar diğer yapımlarda da kullanmaya çalışıyor. *Prince of Persia*'dan hatırladığımız o keyifli zıplama ve tırmanma kombolarını düşünün, şimdi de uçsuz bucaksız Akka, Şam ve Kudüs'ü... Binaların, mabetlerin, sarayların, çarşıların tepelerinde özgürce dolaştığınızı düşünün. Arkanızdan kovalayanlar da olsun. Gözünüzde bir şeyler canlanmaya başladı mı? Tıpkı Yamakasi filminin Ortadoğu'nun gizemli günlerinde geçmesi gibi...

Metrelerce yükseklikteki kulelere tırmanmamızı, damdan dama atlayarak heyecan yaşamamızı Free Running sistemine borçluyuz. İyi güzel de, ya kontroller? Kontroller böyle yüksek tempolu bir oyunda çok önemli. Kontroller ne kadar zorlaşırsa, oyun ne kadar zevkli olursa olsun can sıkabiliyor. Prince of Persia bu konuda sınıfta kalmıştı çünkü bazı zıplama kombolarını sadece ileri derecedeki oyuncular becerebiliyordu. AC bu konuda da başarılı. Kontroller bir-iki fare ve klavye kombinasyonundan ibaret.

### YAŞAYAN BİR ŞEHİR

Bir şehir sadece binalardan oluşmaz, onu canlı yapan içindeki insanlardır. AC oynarken de etrafımızda bolca insan olacak. Doğrudan etkileşime giremesek de yaptığımız hareketler insanların bize bakış açısını belirleyecek. Sözgelimi şövalyelerin tartakladığı bir papazı, muhafızların öldürmek istediği bir basit hırsızı merhametli davranıp kurtarırsak, ilerde belki insanlar bize yardım eder. Ana görevlerin birinde peşimize düşen askerlerin, kurtardığımız hırsız kızın mahallesine gelince halk tarafından alıkonması tesadüf olamaz. Ya da etrafta biz zorbalık yaparsak peşimizden gelen askerlere halkın yol açması da tesadüf değildir. Kurtardığımız din adamları ise bize serbest geçiş imkanı sağlayacak. Çünkü şehrin belli yerlerine öyle elimizi kolumuzu sallayarak girmek mümkün değil. Tamam kılıcı çekip, 10-15 kişiyi yere sererek de istediğiniz yere gitmeniz mümkün ama şiddete ne gerek var! Rahip ya da imamların arasına karışıp ama-







cınıza ulaşabilirsiniz. Bu şekilde saklanmak ya da sizi kovalayan askerleri atlatmak da mümkün ama bunun yerine çatılardaki avlularda da saklanabilirsiniz.

## SAVAŞ ZAMANI

Ya canımız savaşmak isterse? Kaçmak, saklanmak niçin? Haklısınız, oyundaki kılıç dövüşleri de en az free running sistemi kadar basit ve eğlenceli. Pek mantıklı olduğunu söyleyemem, en çok eleştirildiği konu da bu zaten. Bize saldıran 40 kişi olsa bile üzerimize teker teker gelecekler. Hal böyleyken çoğu kişi görevleri gizlilikle geçmek yerine savaşarak işini halledecektir. Böyle oynayınca Altair'in de bir suikastçiden çok, iyi bir silahşör olduğunu söyleyebiliriz. Tüm bu gariplere rağmen kılıç dövüşleri inanılmaz zevkli, hatta oyunun en kendine has özelliği diyebilirim. Silahlar çok çeşitli değil. Bir kılıç, bir hançer, bir gizli hançer ve biraz da fırlatma bıçağı. Ne yazık ki izlediğimiz videoların aksine oyunda ok ve yay yok.

## BEN SANA HITMAN OLAMAZSIN DEMEDİM. AMA OLAMADIN

İsterseniz yavaş yavaş oyunun acı kritiğine başlayalım. AC için pek çok oyundan esinlenilmiş, pek çok oyunun farklı özellikleri denenmiş. Sonucunda da pek çok açılardan başarılı ancak bir o kadar da hatalarla dolu bir oyun çıkmış. Aksiyon unsuru free running ve dövüş sistemine bağlanmış. Free running, *Prince of Persia*'nın bıraktığı yerden çok ileride. Dövüş sistemi hiçbir oyuna benzemiyor, çok karmaşık değil, oldukça da eğlenceli. Ama görev tasarımı ve planlama konusunda bir şekilde *Hitman*'e benzemesini isterdim. Öncelikle şehir ne kadar büyük olursa olsun binaların içini kullanmamışlar. Ana suikast görevleri ise planlama gerektirmiyor. İlk hayal kırıklığı bu oldu, kötü bölüm tasarımları.

Diğer yandan karşımızda geniş alanlar ve yaşayan şehirler var. Bu yönünün de *GTA*'ya az da olsa benzemesini isterdim. Ama o da olmamış. Yan görevler dediğimiz, altı üstü 6-7 mini görevcikten ibaret. İşin büyük bir kısmı git-gel şeklinde. Her şehirde de 4-5 tanesini seçerek serpiştirmişler. Çeşitliliği bu kadar kıt ve kendini tekrar eden görevler hoş değil. Ne yazık ki *Hitman* olamadığı gibi *GTA* da olamamış AC.

Diğer oyunlarla kıyaslamayı bıra- >>



"Ebe!"
"Ühüü, ben oynamıyordum ki yaa, saymam!"



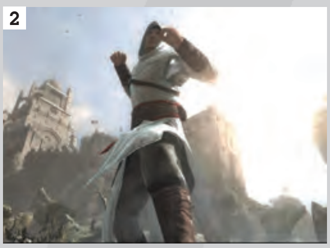
## Ne iyi? Ne Kötü?

+ Enfes şehirler ve mimari detaylar
+ Tek tuşa basarak kombo yapamayanları bile sevindirecek kolaylıktaki kontroller
+ Binaların tepesinde güle oynaya dolaşabilmek
+ Kırk kişiye karşı tek başına dövüşebilmek
+ Merak uyandırıcı son
- Kendini tekrar eden oyun sistemi
- Yaratıcılıktan uzak görev tasarımları
- Dur-kalklar ile baltalanmış bir kurgu
- İsyan ettiren ara geçişler ve uzun diyaloglar
- Kısıtlı etkileşim
- Kulağı kesik oyunculara bir role play imkânı yok mu?

**1-** Free Running olayı çok basit olmakla eleştiriliyor. Ancak, bunu yapanlar haltetmişler!

**2-** Ooo yeah! Her zaman iş mi yapacağız kardeşim? Biraz da kurtlarımızı dökelim şöyle.





## UZMANINA SORDUK

Şu gen işini merak ettik ve işin uzmanına, İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Tıbbi Biyoloji ve Genetik Bölümü uzmanı Sayın Fatih Tepgeç'e sorduk.

**OlgaY: Yaşadığımız olaylar hafızalarımıza kaydedildiği gibi genlere de işlenir mi?**
*Fatih Bey: Soruyu hafızayı genlere kaydetmek değil de, genetik olarak kaydedebilir miyiz şeklinde sorarsak daha doğru olur. Hafızanın kalıtım yoluyla aktarılabilecek oluşu ile ilgili deneyler yıllardır yapılmakta. Fakat burada dikkat etmek gerekiyor. Söz konusu patojen etkisi olan hücrelerin antibiyotiklere karşı geliştirdiği direnç gibi kalıtımsal bir durum ise bunun diğer nesillere aktarımı bir hafıza örneğidir. Ancak genel olarak anladığımız hafızada asıl önemli olan çevresel tepkilere karşı organizmanın verdiği tepkilerin depolanması ve saklanması olduğu için bu farklı bir durumdur.*

*Bu konuda çalışmalarda bulunan Marcus Pembrey'in gözlemlerine bakarak şunu söyleyebiliriz; birtakım etmenler genetik düzeyde aktarılabilir ama bunlar kişinin hayat tecrübesinden çok, fizyolojik ve fizyolojik etkileri barındıran psikolojik etkilerdir.*



*Hafızanın bizlerde ilk olarak akla getirdiği şey, yaşadığımız anılardır ki bunlar da nöronal etkileşimlerden kaynaklanır. Bunlar nöronların birbirleriyle köprüler kurmasıyla bağlantılı fiziksel hareketlerdir ve bir anıyı oluşturacak nöron dizilişi beyin gibi kompleks bir hücre grubunda var olmaktadır. Üremeyi sağlayan gonad hücrelerine nöronların spesifik anı için nasıl kurulacağı bilgisi gitmez. Bu yüzden sosyal anlamdaki hafızanın nesilden nesile aktarılabileceğini söyleyemeyiz.*

**OlgaY: Bu kayıt dahilinde aktif bilince ait verilerin de kaydedildiğinden bahsedebilir miyiz?**

*Fatih Bey: Aktif bilinçten kastınızın çok daha kompleks bir bilinç ve sağlıklı bir psikolojinin yaşadığı deneyimler olduğunu düşünürsek şu an için bahsedemeyiz.*

**OlgaY: Atalardan kalan gen hafızalarından (teorik olarak) yeterli teknik altyapı vasıtasıyla okuma yapabilmek, yaşayışı hakkında bilgi edinmek mümkün mü?**

*Fatih Bey: Bu zaten yapılmakta ama yine beklediğiniz anlamda değil. Şöyle ki; bir canlının belli düzeylerini ölçerek atalarının nerelerden geldiği, beslenme yapısı, fizyolojik özelliklerinin geneli gibi olguları saptayabiliriz. Fakat ataları zamanında çok iyi kılıç kullanırlar, kılıcı yere paralel şekilde sallayıp düşmanın açığını bulurlar ve eski uygarlıkları inşa ederken mimarisini bu tarz yapmışlardır gibi bilgilere bu yöntemle ulaşamayız.*

>>kıp kendi içindeki eksikliklerden devam edelim. Şehir içindeki insanlarla etkileşim cidden çok sınırlı. Bu aslında o kadar önemli olmazdı, tabii yan görevler bizi tatmin etseydi… Ne yalan söyleyeyim, bu konuda aradığımı bulamadım. İnsanlarla etkileşime girmesek bile para unsurunun oyunda olmasını isterdim. Yeni zırhlar, kılıçlar, oklar ve yaylar satın almak inanın role-play katsayısını inanılmaz derecede artıracaktı ama nedense bunu da göz ardı etmişler. Oyunun en büyük hatası ise hikayedeki kopukluk. Nasıl desem, sürükleyici değil. Uzun konuşmalar, kurgu içindeki dur-kalklar. Akıcı bir oyun değil, daha çok azıcık şu bölümü, azıcık bu bölümü yapmak gibi...

### YANİ?

Tüm bunlara rağmen Assassin's Creed kendini oynatıyor mu, kesinlikle oynatıyor. Muhteşem şehirlerde free running ve zorlu kılıç dövüşleri bunun en belirgin nedenleri. Oyunun hafızalarda bıraktığı tat da önemli. Oldukça keyif aldım, özellikle sona doğru. Son bölüm final için oldukça etkileyici olsa da oyunun sonu tatmin edici değil. Belli ki Assassin's Creed 2 yolda. Bekleyip görelim...

** "Eşe-i vâkâ ûm'mutlak, el-kûllün mumkin!"*



## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Damdan dama atlamak ve kılıç dövüşleri hiç bu kadar keyifli olmamıştı. Gizlilik mi? Boşverin ve eğlenmenize bakın...

**8.6**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** 2.2 Ghz Çift çekirdekli işlemci, 1 GB bellek, 128MB ATI X1600 veya Nvidia 6800 ekran kartı, 8 GB HD alanı > **Önerilen Sistem:** 2.6 Ghz Çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek, 256MB ATI HD 2000 ya da Nvidia Geforce 8 serisi ekran kartı, 8 GB HD alanı > **Web Sitesi:** assassinscreed.uk.ubi.com/experience

DİKKAT!
Bu sayfayı sadece oyunu bitirdiyseniz ama sonunu anlamadıysanız okuyun. Oyunun sonuyla ilgili aşırı derecede bilgi ve komplo teorisi var.





# TARİHİ OLAYLAR VE ASSASSİN'S CREED'İN GİZEMİ

## EDİTÖRÜN NOTU: BU SAYFA O KADAR ÇOK SPOILER İÇERİYOR Kİ DÜZELTMELERİNİ YAPACAK BİR GÖNÜLLÜ BULAMADIK. OLASI YAZIM HATALARI İÇİN ŞİMDİDEN ÖZÜR DİLERİZ.

**Al-Muallim kimdir?**
Al-Muallim ismine yerli kaynaklarda pek rastlanmaz. Aslında "Al-Muallim" isim de değildir, bir lakaptır. Oyunda karşılaştığımız kişi sanılanın aksine Hasan Sabbah değil, öğrencisi Reşidüddin Sinan ya da diğer adıyla Şeyh-ül Cebel'dir. İran'daki Alamut kalesine benzer Suriye'deki Masyaf kalesini merkez kabul etmiş ve fedailerini orada yetiştirmiştir. Medieval Total War serisinde karşımıza çıkan ***"Old Man of The Mountain"*** de bilinenin aksine gene Hasan Sabbah değil Raşid El-Din Sinan'dır.

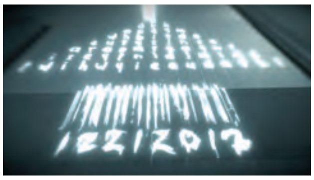
**Oyunda Türkler var mı?**
Oyunda belli bir taraf olarak Türk devletleri yok. Ama Türkçe konuşan karakterler var. Bunlardan en ilginci Türkçe konuşan Tapınak Şovalyeleri… Bize ne kadar garip gelse de, mümkün.

**Saracen bayrağı neden Türk bayrağına benziyor?**
İlk önce Saracen sanıldığı gibi Selçuklular değil, Ortaçağ Fatımileri. Fatımiler, III.Haçlı seferi sırasında çöküş sürecinde de olsa halen belli bölgelere denetimi ellerinde bulunduruyordu. Selçuklular'dan ise dağılmış imparatorluktan geriye kalan Anadolu Selçukluları 1191 senesinde gözümüze çarpıyor. Ancak onlar da II. Kılıç Arslan'dan sonra kimin tahta çıkacağı ile meşkul. Bayrak konusunda ise evet, bağriz bir hata var. O dönemlerde sanılanın aksine hilal Ortadoğu devletleri tarafından sıkça kullanılmıyor, kullanılsa bile yanında yıldız sembolü yer almıyor. Hilal ve yıldız birlikte Osmanlı'nın son dönemlerinden itibaren kullanılan bir devlet sembolüydü.

**Altair Melek Tavus mu?**
Bir efsaneye göre Masyaf kalesi kuşatıldığında Reşidüddin Sinan Melek Tavus tarafından öldürülür. Başka bir efsaneye göre de Reşidüddin Sinan yandaşları ile birlikte kalenin surlarından atlar ve kaybolur. Bu efsaneye göre Melek Tavus Altair değil, Reşidüddin Sinan'ın ta kendisidir. Melek Tavus ne diye sorarsanız, Yezidiler'e göre insanın önünde eğilmeyen yarı tanrı, yarı melek varlıktır. Kısaca biz onu şeytan diye tanıyoruz ama durum o kadar da basit değildir. Melek Tavus yanlış anlaşılmıştır. Ubisoft'un Assassin's Creed'in hikayesini yazarken bu efsanelere dayanması ve Altair'in Melek Tavus çıkması çok düşük bir ihtimal ama mümkün.

**Oyunun Sonundaki Gizemli Yazılar ve Bulmacalar**

**Soldaki Örümcek, Kuş ve Maymuna Benzeyen Çizgiler:** Güney Peru'daki Nazca Çölü'nde toprağa çizilmiş büyük hayvan resimleri ve geometrik biçimlerden bir kaçıdır. Bunları kimin ve ne zaman çizdiği kesin olarak bilinmemekle birlikte, İnka uygarlığından daha eski oldukları var sayılmaktadır. Çiziliş amacının takvim ya da gökbilimle ilişkili olduğu ya da ayinlerinin bir parçası olarak yapıldığı sanılmaktadır. Gizemi sebebiyle uzaylılara atfedilmiş, bazı bilim kurgu teorilerine konu olmuştur.



**Ortadaki Harf Üçgeni ve Barkod:** Barkoddaki rakamlar 12212012'dir. Bu rakam 21.12.2012 tarihine işaret etmektedir. Maya inanışına göre bu tarihte Marduk, dünyaya çarpacak ve kıyamet kopacaktır. Oyundaki diğer karakterimiz Desmond Miles ise eylül 2012'de kaçılıp, labaratuara hapsedilmiştir.

Harf üçgeni ise:

A
DRH
OODTM
WHBITDO
EUSYSINSE
AROOMREAYNR
ISEYTNIDLMIDE
TWIHWYIEAUDAYHT

Şeklinde sıralanmıştır. Kodlamayı çözdüğümüzde ise **"THEY DRAINED MY SOUL AND MADE IT THERIS I DRAINED MY BODY TO SHOW YOU WHERE I SAW IT"** cümlesi ortaya çıkmaktadır.

**Üç Sıra Dağ ve Garip Şekil:** Soldaki server bilgisayarlarının olduğu yerdeki üç sıra dağ sembolünün altındaki şekil hem ruhu bedenden ayrılmış bir firavuna hem de bir su baskınına benzemektedir. Nuh tufanına ya da Musa'nın Kızıldeniz'i yararak geçerken helak olan firavuna atıfta bulundu sanılmaktadır.

**Yona Guni:** Japonya'daki Yonaguni adasına atıfta bulunmaktadır. Son buzul çağına kadar ana karanın bir parçasıdır. Asıl önemli olan Yonaguni adasının su altındaki noktalarında çeşitli yapıların olmasıdır. İnsan eliyle yapıldığı tahmin edilen bu yapıların, toprak kaymaları ve çöküntüler sebebiyle zamanla su altında kaldığına inanılmaktadır.

**Girişteki Üçgenin İçindeki Gözler ve Elma:** Aslı "Basiretin Gözü" yani piramit ve gözdür. Masonik bir semboldür ve antik Mısır'a kadar dayanan bir efsanesi vardır. Oysa burada kullanılan simgede gözler piramitin üstünde değil, içindedir. Üst kısmında ise bir adet elma bulunur. Bu Adem ile Havva'nın cennetten atılmasına sebep olan yasak meyveye atıftır. Kare harf bulmacasının arkadasındaki üçgen içindeki tek göz ise bu sembolün Hristiyan kültüründeki bir varyasyonudur.

**Sağdaki Server Bilgisayarlarının Olduğu Bölümdeki Semboller:** Ra'nın gözü ve üç büyük piramit olan Keops, Kefren ve Mikerinos piramitleri sembolize edilmiştir.

**Ortadaki Harf Bulmacası:**

MORYMNOES
ENCEOLCHT
ONBTLOTC
TDEOSATOA
PEDSNLSTF
LDDUOOETE
EAIEIRINT
HSHKTTKER
TUAAANSSA

Sağ alt kısımdan başlayarak okuduğunuzda "ARTEFACTS SENT TO THE SKIES TO CONTROL ALL NATIONS TO MAKE US OBEY A HIDDEN CRUSADE DO NOT HELP THEM" cümlesi açığa çıkar. Bu cümle Desmond'u kaçıran Tapınak Şovalyeleri'nin kurduğu Abstergo şirketinin 21.12.2012 tarihinde yörüngeye fırlatıp tüm insanların iradelerini kontrol edip, dünyadaki tüm savaşlara son verme emellerine atıfta bulunmaktadır. Artefacts ile atıfta bulunulan ise dünyadaki tüm kutsal objelerdir.



**Desmond'un Odasındaki Duvar:**
-Sol üst köşedeki iki yapışık daire ***Mandelbrot seti***dir. Mandelbrot seti en bilinen fractaldır. Kaos terisinin açıklamasında kullanılan bir fractal geometri unsurudur.

-***22:13*** sembolü bir saati işaret etmemektedir. İncildeki Vahiy (Revelation) adlı pasajdaki "I am the Alpha and the Omega, the first and the last, the beginning and the end." cümlesine atıftır.

-***13.0.0.0.0*** Maya takvimine göre 21.12.2012 tarihidir.

-Ortadaki kanada benzeyen birbirine yapışık iki çizgili daireler Lorenz çarpanına atıftır. ***Mandelbrot seti*** gibi bu da Koas Teoremlerinde kullanılır.




# BU OYUN KENDİNİ SABİT DİSKİNİZDEN SİLDİRTMEYECEK - GÖKER NURBEYLER

Bilgisayarımdan sayısız oyun gelip geçiyor. Bu devr-i daim sırasında bazı oyunlar registry'de bıraktıkları hatıralarla uçup giderken, bazıları ise zamana karşı direnç gösterir. Dawn of War'un üçüncü ek paketi, sabit diskime öyle bir kuruldu ki, bundan sonra daha çok oyuna mendil sallayacak gibi gözüküyor.

## MEDIEVAL: TOTAL DAWN OF WAR

Soulstorm'da (SS) tek kişilik senaryo bulunmadığından açıkçası başta hüsrana uğradım. Çünkü SS'de hikâye anlatımı yerine, *Dark Crusade*'in (DC) topraklara bölünmüş *Total War*-vari oyun haritasının yıldız sistemine yayılmış hali kullanılıyor. Irklar gezegenlerinden başlayarak tüm evrene yayılmaya çalışıyor. Başarılı oldukça kazanılan Requisition puanlarıyla ordular geliştiriliyor. Sistem yapay zekânın oyuncuyu zorlaması ve yüksek tekrar oynanabilirlik nedeniyle eğlenceli olsa da, bir süre sonra ardı ardına skirmish oynadığınızı fark ediyorsunuz. Oyun içi motoruyla hazırlanmış kısa sahneler bile bu hissi silemiyor. Bu nedenle tek kişilik bölümü multiplayer öncesi bir hazırlık gibi görebilirsiniz. Eğlenceli saatler garanti olsa bile böylesine zengin bir evrende oyuncu hikâyesiz bırakılmamalıydı.

SS'e eklenen iki yeni ırk, Sisters of Battle (SoB) ve Dark Eldar ile oyundaki ırk sayısı dokuza ulaşıyor. Artık tek eksiğimiz Tyranid'ler. SS'de Dark Crusade'den farklı olarak dokuz ırkı tek kişilik oyunda oynayabilmemize rağmen, multiplayer'da yalnızca Dark Eldar ve SoB'yi seçebiliyoruz. Yeni ırklardan SoB, Warhammer 40.000 evreninin dişi haçlı ordusu. Evrendeki her türlü kâfirliğe savaş açan SoB, dini figürlerini modern savaş araçları üzerinde taşıyor (kiliselerdeki dev borulu orglardan roket atarlı bir tank çıkarmak normal bir ordunun işi olmasa gerek). Güçlü bir ırk diyebileceğim bu ablalar, alev makineleri ve iyileştirme yetenekleriyle etkili. SoB ek bir hammadde(?) olarak inancı kullanıyor ve bunu artırmak için stratejik noktalara eklentiler kuruyor.
Eldar'ın kendisini kaosa kaptırmış akrabaları olan Dark Eldar, öldürdükleri düşmanların ruhlarını (Soul Essence) topluyor. Yeterli sayıda ruh topladığımızda alan efektli saldırılar yapabiliyoruz. Dark Eldar eğlenceli bir ırk olsa da güç açısından elden geçmesi gerekiyor.



Dağ üstünden atlayan Soulstorm uçaklarına "çakma hovercraft" demek mümkün.

### Ne iyi? Ne Kötü?

+ İkisi yeni olmak üzere, ırk sayımız artık dokuz.
+ Yüksek tekrar oynanabilirlik ve harika multiplayer.
+ Oyun atmosferi hala yerli yerinde.
- Senaryo çok zayıf.
- Çakma uçan birimler.
- Dengeler biraz daha elden geçmeli.

## THERE IS MUCH TERROR TO BRING

SS'le beraber nihayet hava birimlerine de kavuşuyoruz. Necron dışındaki ırklara eklenen birimlerin oyuna stratejik bir yön kattıkları gerçek. Fakat her nedense hareket sırasından uçmaktan çok dere tepe üstünde sürüklendikleri hissini uyandırıyorlar. Bunun dışında ırklar elden geçirilerek başta Tau olmak üzere sağlam nerf'ler yapılmış.

Oyunun grafikleri yaşını almış olmasına rağmen savaş animasyonlarını izlemek hala inanılmaz eğlenceli. Muhteşem seslendirme ve müzikleri de eklediğimizde oyun sırasında gaza gelmemek mümkün değil.

## WITCHCRAFT, HERESY AND MUTATION!

Önceki DoW oyunlarını beğendiyseniz bunu da muhtemelen edindiniz bile. Fakat DoW serisiyle ilk kez tanışacaksanız, Soulstorm'u tek başına kurup oynayabilecek olsanız bile öncelikle DoW ve Winter Assault'u da oynamanızı tavsiye ederim. Bir de gelin Aral İthalat'a baskı kuralım, tüm Dawn of War serisini ve hepsini içeren Platinium paketi Türkiye'ye getirsinler.

Kapanışı yaparken bir de güzel haber vereyim: Dawn of War 2 siz bu yazıyı okuduğunuz sırada resmi olarak duyurulmuş olacak. Detaylı bir yazı bekleyin bizden.



Requisition vererek aldığınız birimler, o bölgede bir savaş olduğunda oyuna direkt ordunuzda başlıyorlar.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

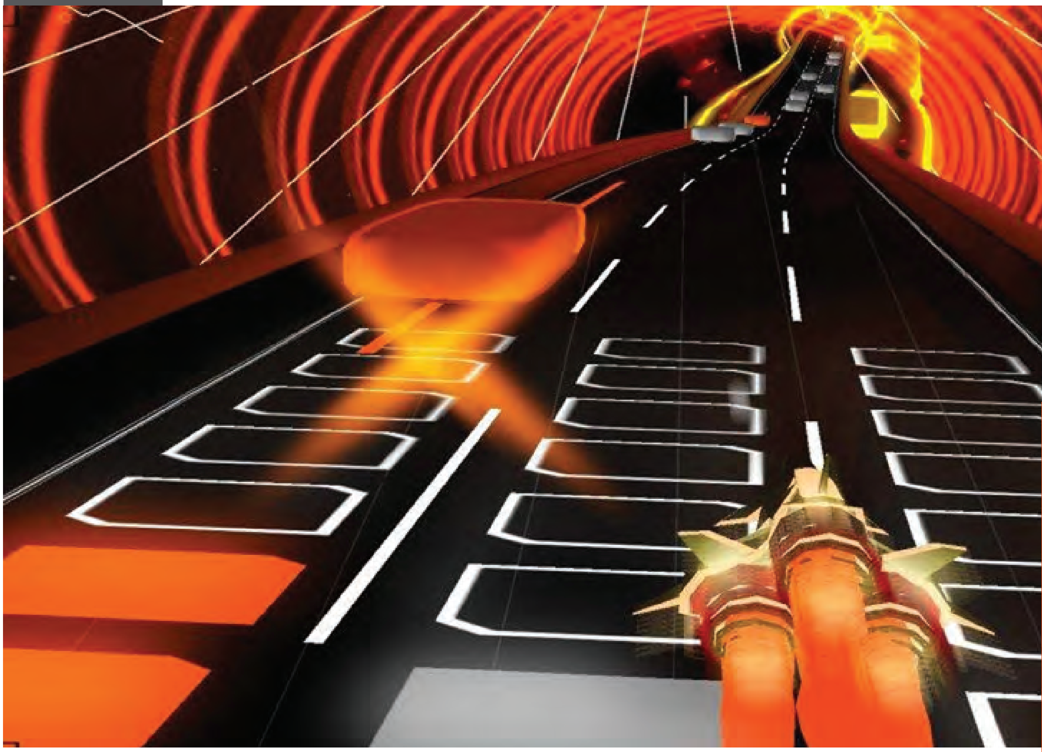
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Enfes strateji serisinin skirmish ve multiplayer odaklı son paketi. DoW seven illa ki oynamalı.

**7.8**

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Gerçek zamanlı strateji > **Yapım:** Iron Lore > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (40 YTL) > Yaş sınırı: 16+ > **Minimum Sistem:** 2.2 Ghz CPU, 512 GB RAM, 5.1 GB HD Alanı, 128 MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB ekran kartı > **Web:** www.dawnofwargame.com



### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Arkasındaki müthiş özgün fikir.
+ Her şarkıyı istisnasız çalabilmesi.
+ Göze batmayan grafikler
+ Sadece 9 dolar.

- Bir noktadan sonra pistte taş toplama geyiğinin orijinalliği kayboluyor.
- Tamamen farklı oynanışa sahip araçların skorlarını beraber kıyaslaması.

# AUDIOSURF

## MÜZİKLE DEĞİL, "MÜZİĞİ OYNAMAK" İŞTE BÖYLE BİR ŞEY - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Hayatımda dört değişmeyen zevk vardır benim. Wikipedia'da dolaşmak, yazı yazmak, müzik dinlemek ve oyun oynamak. Zaman zaman bunların arasına film seyretmek, uyumak, arkadaşlarla dışarı çıkmak gibi yan zevkler de girer ama ne olursa olsun ilk dördü hep en önemlileridir. Büyük ihtimalle de bu yüzden en derin fantezim bu dördünü bir şekilde birleştirmek olmuştur. Eh, müziğini benim yaptığım bir oyuna sponsor olmalarını talep ettiğimde Wikipedia'dan gelen cevaba bakarsak, şu an buna en fazla yaklaştığım olayla karşı karşıyasınız diyebiliriz. Tabii *Audiosurf* hakkında Wikipedia'ya bir makale yazmak da mantıklı olabilirdi ama bu konudaki şikâyetlerinizi Melodia isimli Wikipedia yazarına yönlendirmek zorundasınız, erken davranıp yazmış makaleyi kalleş.

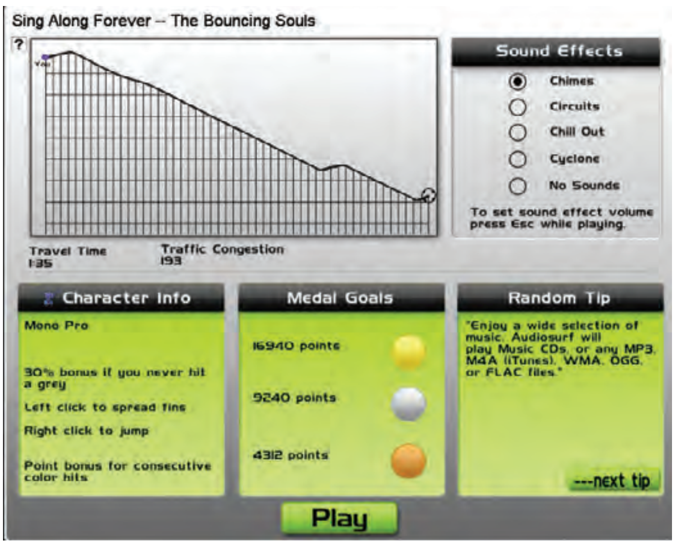
### BEJEWELED ARTI BURNOUT

Audiosurf'ü "tüm olayı müzik olan bir oyun" şeklinde tanımlamak istiyorum. Biraz havada kalmış bir tanım olacak bu ama gelin görün ki oyunu daha iyi anlatacak bir cümlem yok. Zira oyun tamamen müzik üzerine kurulu. Evet, dışarıdan bakınca Audiosurf sadece pistte giden bir araçla pistteki taşları toplayıp aynı renkten üç veya daha fazla taşı bir blok haline getirmek, böylece de puan kazanmak amaçlı basit bir ritim oyunu gibi gözükebilir. Hatta bir anlamda böyle de olabilir. Ama oyunun bir özelliği var ki, işte o özellik oyunu "tüm olayı müzik olan bir oyun" haline getiriyor. Sıkı durun: İçinde taş topladığımız pist, seçtiğiniz her şarkının hızına ve ritmine müthiş uyan, gerçeküstü bir pist!

Evet, müthiş uyan bir pist, evet ritme müthiş uyan bir pist ve daha önemlisi, evet seçebileceğiniz **her şarkının hızına ve ritmine müthiş uyan bir pist**! Oyunda farklı oynanış tipleri, stratejik düşünmenizi gerektiren araç seçimleri falan var ama umurumda değil.

Oyunu ömrümde gördüğüm en dinamik oyun yapan özellik pistte yatıyor! Hangi şarkıyı seçerseniz seçin, ister kendi arşivinizden ister oyunla beraber gelen *Orange Box* soundtrack'ten, oyun hepsine özel ve harika pistler yaratmayı beceriyor. Bunun yarattığı his o kadar güçlü ki şarkıları Winamp'tan dinlemek size zayıf gelmeye başlıyor, müziğe binmek varken neden dinlemekle yetinesiniz ki?

Evet, Audiosurf müziğe bindiğiniz bir oyun. Tekrar söyleyerek belki sizi sıkacağım ama tekrir sanatı uyarınca söylemek zorundayım, Audiosurf **tüm** olayı müzik olan bir oyun. Eğer zaman zaman müziğin hayatınızın soundtrack'i olduğunu düşünüyorsanız Audiosurf'ü denemelisiniz. Hatta niye konuşuyorum ki ben? Koşup denesenize kardeşim!




> **Tür:** Bulmaca/Ritim > **Yapım:** Dylan Fitterer > **Türkiye dağıtıcısı:** Steam (Valve Corporation) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Minimum Sistem:** 1,6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 100 MB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 1,6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 100 MB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.audio-surf.com

## DENEMENİZ İÇİN ŞARKI TAVSİYELERİ

### ZOR ŞARKILAR

**3- Blur – Song 2 – Blur**
Blur'un bu şarkısı biz oyunculara yabancı değil, FIFA 98 oynarken şarkının sözlerini "Vu-hu! Anne bana biberon!" şeklinde anlayanların sayısının az olmadığı gibi. Audiosurf'te en çok oynanan şarkılardan biri olan Song 2, oyunda biraz tecrübe kazandıktan sonra denemeniz gerekenlerden.

**2- Lard – PoL – The Power of Lard**
Dead Kennedys solisti Ministry grubuyla birleşirse ne olur? Çok büyük ihtimalle dünyanın en hızlı şarkılarından, kesinlikle de Audiosurf'ün en zor parçalarından biri.

**1- DragonForce – Through the Fire And Flames – Inhuman Rampage**
O bir şehir efsanesi. Audiosurf'ünüz ve mazoşist eğilimleriniz varsa bir kere bu şarkıyı deneyin. Ne demek istediğimi anlayacaksınız.

### KOLAY ŞARKILAR

**3- Live – The Dam At Otter Creek – Throwing Copper**
Kolay şarkı eğlenceli olmaz demeyin. The Dam At Otter Creek'in pisti o kadar eğlenceli ki oyunu açma sebebiniz olabilir. Bilhassa pislerde çok nadir görülen yana yatık dönüşleri çok eğlenceli.

**2- David Bowie – The Man Who Sold The World – The Man Who Sold The World**
O David Bowie. Yani evet, büyük ihtimalle daha iyi bir şekilde açıklayabilirdim ama o David Bowie ve Audiosurf'ün en eğlenceli şarkılarından birini de yine o yapmış.

**1- GLaDoS – Stil Alive – Orange Box Soundtrack**
Oyunla beraber gelen Orange Box Soundtrack'in en güzel parçasının Audiosurf'te bu kadar eğlenceli olması bence bir komplo. Oynamayı bırakamıyorum, çok güzel yahu!

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Müziğin can bulduğu bir oyun, ayrıca her formatı desteklediğinden arşive göz atmanın nezih bir yolu.

**8.0**

PC PS2 PS3 Wii 360






## SUYLA GİDEN ARABA YAPTILAR, HADİ ÖPÜŞÜP BARIŞIN ARTIK - JESUSKANE

Gezegenin herkes tarafından bilinen felaket senaryoları vardır. Petrolün tükenmesi ve ülkelerin bu yüzden birbirine girmesi de bunlardan biridir ve hâlihazırda sahnelenmektedir maalesef. Petrol sonsuz bir kaynak değil elbette ve yıllardır bilim adamları (kimdir bu bilim adamları gerçekten) başka enerji kaynaklarını günlük yaşamda kullanabilmek için yırtınıyorlar. Suyla giden araba bile yaptılar. Bu arada küresel ısınma tokat gibi patladı. Tamam tamam, anlaşıldı… İlla savaşacağız.

Oyunumuzun felaket senaryosu 2008 yazında başlıyor. Petrol şirketleri talebi karşılayamaz duruma geliyor ve petrol fiyatları hızla yükseliyor. Halk fiyatlardan dert yanıp büyük resmi görmekten uzak yaşamaya devam ederken, enerji konusu ulusal politikaların öncelikli konusu haline gelmeye başlıyor. 2012 yılına gelindiğinde petrol kıtlığı dünya ekonomisini altüst ediyor, otomobiller büyük bir lükse dönüşürken, insanlar yaşamlarını sürdürebilmek için başka enerji kaynaklarına yöneliyor. 2014 yılındaysa petrol savaşları ilk nükleer bombanın atılmasıyla başlamış oluyor.

### AMAN PETROL CANIM PETROL

Dünyada kalan son petrol yataklarını ele geçirmek için Hazar Havzası'na hücum eden devletlerin hiçbiri tek başına hakimiyet kuracak güçte değildi. Bu yüzden Amerika ve Avrupa bir araya gelerek Batı Koalisyonunu oluşturdu. Ve Rusya'yla Çin'den oluşan Kızıl Yıldız İttifakına karşı savaş başladı.

Oyunun senaryosu kısaca böyle. Gerçi bu uzun versiyonu. Çünkü oyun size senaryo falan sunmuyor. Daha çok olan biten konusunda haberdar ediyor denebilir. Unreal motoruyla harikalar yaratabilecekken, kalitesi pek yüksek olmayan ara videolarla de özet haberler veriyor. Bunun dışında zaten bilmemiz gereken tek şey kırmızı bayraklı ne varsa canına okumamız gerektiği. Gerisi boş.

Frontlines daha ilk saniyelerinden itibaren bana uzaylıları alınmış *Quake Wars* tadı verdi ve vermeye devam ediyor. Belki de bu yüzden aslında pek çok açığı olan bu oyunu zevkle oynamaya devam ediyorum. Tek kişilik senaryosu pek doyurucu olmayan ve kısa sürede tamamlanan Frontlines'ın zaten en büyük arzusu kendimizi online diyarlara atmamız. Bu yüzden tek kişilik bölümlere daha çok oyunu, silahları ve sınıfları tanımak için çıktığınız turistik bir gezi gözüyle bakmanızda fayda var.

### NE GÜZEL VURAMIYOR BU SİLAH!

Online ortamlara dalmadan oyunun mekaniklerine biraz bakalım. Özellikle otomatik silahlarda ilk kurşunu attığınız anda fark edeceğiniz bir sekme/sapma "sorunu" var. Ama çatışma biraz hararetlendiğinde bunun aslında hiç de kötü bir şey olmadığını kavrayıveriyorsunuz. Takımınız ve onlarca düşman aynı anda tetiğe basınca ortalık inanılmaz karışıyor. İsabet oranı düşük silahlar yüzünden düşmanı ıskalarken bir yandan da atmosferin körüklendiğini hissediyorsunuz. Oyunda ıskalayan bu silahlar aslında oyuncuyu tam kalbinden vuracak şekilde kalibre edilmiş anlayacağınız.

Sabit dururken ya da çömeldiğinizde bu tip silahlarla isabet oranınız artıyor. Yalnız dikkat, burada silahın sekmesinden bahsetmiyorum. Her kurşun attığınız noktaya gitmiyor demek istiyorum. Pek çok oyunda olmayan, DVO'dan FPS'ye her oyunda olsa süper olurdu dediğim bir şey bu: Yüksek bir noktada mevzilenmenin bu oyunda birçok avantajı var ve isabet oranınızı inanılmaz derecede yükseltiyor. Eğer yüksek isabet oranı istiyorsanız, ya bir



Sevgi dolu bir oyuncu, chat'te iyi dileklerini dile getiriyor. Bu arada nick yazmayı unutan tek keko ben değilmişim.




**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ 64 oyuncu destekli online kapışmalar

- Sıkıcı tek kişilik oyun modu
- Ses efektleri zayıf
- Ara videolar özensiz

**1-** Bu benim uzaktan kumandalı patlayan arabam, hani şu takla atanlardan

**2-** Bu da benim PSP'm, Wi-Fi ile arabamı bile kontrol ediyor, Olgay'ın 2 ay önceki PSP dosyası sayesinde.

1



2



keskin nişancı tüfeği edineceksiniz ya da benim gibi tabancaya talim edeceksiniz. Oyundaki araçların direksiyonuna geçtiğinizdeyse her şey çok daha kolay ve attığınızı vurmak pek dert değil.

Unreal 3 motorunun nimetlerinden yararlanan Frontlines, görsel olarak da hiç fena değil. Grafikler gayet güzel, harita tasarımları makul. Oyunun bu noktadaki en büyük kusuru çevrenin pek dağılmıyor olması. Aslında belli mekânlar yıkılıyor, patlıyor, havaya uçabiliyor ama bunların sayısı oldukça az. Hapşırsanız yıkılacakmış gibi duran bir yapının çata çuta patlama efektlerinin ardından sapasağlam yerinde durduğunu görünce şaşırıyorsunuz. Görsel anlamda can sıkan bir diğer nokta da bazı karakter animasyonlarından kaynaklanıyor. Oyundaki karakterlerin tamamı pişik olmuş bebekler gibi koşuyorlar. Takım halinde ilerlediğiniz ve sağa sola bakmaya bol bol vakit bulduğunuz anlarda bu sahneyi izleyip gülebilirsiniz.

## YAPAY ZEKÂ DANS EDEMEZ Kİ!

Tek kişilik senaryoyla uğraşmaya devam ediyorsanız yapay zekâyla belli sorunlar yaşamanız olası. Lakin kendileri yalnız ve yalnız çok kalabalık geldiklerinde etkili olabiliyorlar. Yapay zekânın kontrolündeki karakterlerden takım çalışması ya da sizi şaşırtacak atraksiyonlar beklemeyin. En fazla sağa sola koşup, az biraz yuvarlanıp keklik gibi vurulacaklardır.

Oyunun tek kişilik senaryoda durmadan su koyvermesine pek aldırmayın. Asıl eğlence online ortamlarda. Frontlines sunucuları 64 oyuncuya kadar maçlar yapmamıza imkan tanıyor. Kızıl Yıldız İttifakına tek kişilik oyunda katılama şansımız yok ama çok oyunculu ortamda bu tarafı seçebiliyoruz. Sadece 8 haritanın yer aldığı online modda oyun yapısı *Battlefield* serisinden ya da *Quake Wars*'dan pek farklı değil. Haritada işaretli belli noktalar var ve bu bölgeleri ele geçirip elde tutmamız, bazen de belli görevleri yerine getirmemiz gerekiyor. Tek kişilik oyunda karşılaştığımızdan farklı olan herhangi bir şey yok bu görevlerde. Yani ya bir uçaksavar mevzisini patlatıyoruz ya da belli verileri download ediyoruz vb.

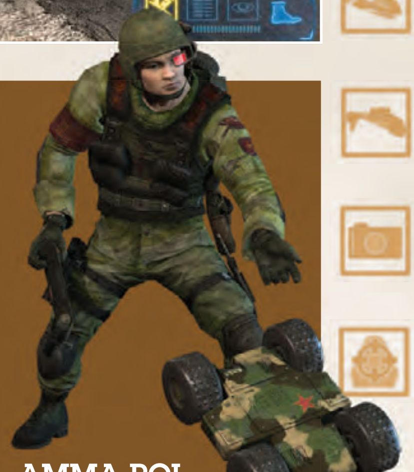
Oyundaki araçların kullanımı oldukça kolay. Tanklar, jipler, helikopterler ve uçaklar emrinize amade. Birim olarak seçebileceğiniz 6 sınıf ve 4 rol bulunuyor. Sınıflar teçhizatınızı etkilerken, seçeceğiniz rol de becerilerinizi belirliyor. Hafif ve ağır makineli, keskin nişancı, anti-tank, özel tim, yakın muharebe şeklinde ayrılıyor sınıflar. Elbette asıl eğlence roller kısmında....

Sınıfınızı ve ne rol keseceğinizi belirledikten sonra online karşılaşmalara dalabilirsiniz. Ancak tek kişilik oyunun yarattığı alışkanlıkla paldır küldür düşmanın üstüne gidince kendinizi sık sık spawn olmak için beklerken bulabilirsiniz. Lakin oldukça kolay ölmek gibi bir handikapınız olacak. Sağlık kiti muhabbetinden sıyrılmayı başarmış bir oyun Frontlines. Ancak benzerlerinden farklı olarak, ekranın kızardığında daha arkasında soluklanabileceğiniz bir siper bulamadan genellikle nalları dikiveriyorsunuz.

Araçların dahil edildiği haritalarda, kasıtlı bir dengesizlik mevcut. Bir tarafa sırf kara araçları diğer tarafa da sırf hava araçları veriliyor. Kimi haritalarda ise piyadelerimiz her türlü araca sahip düşmanla başa çıkmak durumunda kalıyor. Her birinin tadı ayrı.

## SAVAŞA YAKIT LAZIM MI?

Frontlines eğlenceli bir FPS olmuş. Türün meraklılarını uzunca bir süre oyalayacaktır. Ancak oyunun ciddi eksikleri de olduğu bir gerçek. Zırt pırt aynı lafı söylemekten bıktım ama piyasada o kadar çok iyi fpsünüeeeh… Tuu söyleyemedim de. Online karşılaşmalar keyifli, takım çalışması vs desen gırla, sistemi de çok kasmıyor. Elinizi oyalayacak bir FPS'niz yoksa, kalmadıysa, ucundan kenarından deneyebilirsiniz. Ama hayatınızı değiştirecek oyun bu değil.



## AMMA ROL YAPTIK BE!

**Ground Support**
Bildiğiniz angarya sınıfı. Millete cephane taşı, onu bunu tamir et, bilumum getir götür işleri.

**EMP Tech**
Bir Nevi İstanbul Elektrik İdaresi. Araçların gazını almak istiyorsanız birebir. Durmadan elektrik kesintisi yaratabilirsiniz.

**Drone Tech**
Uzaktan kumandalı araç çılgını oyuncular için. Bir nevi oyun içi hobisi. Oyunun en büyük esprisi bu zaten. Karakterinizle kuytu bir yere çöküyorsunuz, sonra mini helikopterinizi ya da tankınızı uzaktan kumanda ederek ölüm saçıyorsunuz. Derken oyuncağınızın sinyali zayıflıyor, karakterinize dönüp oyuncağınıza yaklaşıyorsunuz. Oyuncağınıza döndüğünüzde yerinizi gören bir düşman ense kökünüze sıkıveriyor, isterik isterik güldürüyor sizi, ilahi…

**Air Support**
Havadar mekânları seven oyuncular için... değil elbette. Havadan havadan ölüm yağdırmayı seven oyuncular için.

**1-** Siz de bir after burner havası sezdiniz mi? Burnuna yanık kokusu gelen var mı peki?

**2-** Tamir istasyonu bizimdir bizim kalacak. Bir de milletin nerede olduğunu bulsam, o da şahane olacak.

**3-** Takım arkadaşlarınızın size güveni tam, hatta yanlışlıkla kafalarına sıksanız bile gıkları çıkmıyor. Zaten iletişim kurmak için başka şansınız da yok.

2



1



3



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Kaos Studios > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 11.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 11.5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.frontlines.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Elinizdeki FPS'lerden sıkıldıysanız ve online ortamlarda kıran kırana çarpışacağınız bir oyun arıyorsanız çekinmeyin.

**7.0**

PC PS2 PS3 Wii 360




# "MEDYA İLGİSİNDEN RAHATSIZIM" –*KANE*

- ERDEM MADARALI

Sevgili okurlar; gün geçmiyor ki C&C dünyasında bir entrika daha dönmesin, birbirini arkadan vurma planları yapılmasın, zaten yaşanacak bir avuç yer kalmış dünyacığımızda bunların da tam üstüne öldürücü bir savaş sürmesin. Ancak bu sefer işler daha da kötüleşiyor efendim. İlk oyunu oynamış olanlarınız hatırlayacaktır, öldüğü sanılan karizmatik NOD lideri Kane ölmediğini oldukça "ikna edici" bir şekilde göstermiş; GDI'ın gözbebeği, Dünya'daki rakipsiz hâkimiyetinin dayanağı Philadelphia uzay istasyonunu patlatarak *Üçüncü Tiberium Savaşı*'nı başlatmıştı. Tabii biz yine *Tiberian Sun*'daki gibi "al takke ver külah" tipi gelişmeler beklerken, uzaylı Scrin ırkı zaten canı çıkmış insanoğlunun kökünü kazımak üzere devre arasında oyuna dahil olmuştu. Ancak nihayetinde deli dumrul Kane'imiz ne yapıp ne edip uzaylılara da kazığını atıyor ve üçüncü oyun da burada sona eriyordu . . .mu?

Geçen sene çıkan sağlam stratejileri saydığımızda, akla ilk gelen oyunlardan birinin C&C 3 olduğu konusunda herkes hemfikirdir herhalde. *Generals* ile farklı bir yola sapan C&C, üçüncü oyunla köklerine dönmüş ve o kökleri 2007 yorumuyla biraz kaynatıp bir güzel önümüze koymuştu. *Generals*'la gelen yeni oyun yapısını seven oyuncular biraz kırılmış olsalar da (maalesef ben); yine de oyun afiyetle yenildi, oynandı, LAN partilerde arkadaşlar rezil edildi, hatta bazı durumlarda Mammoth tankları koltuklarının altına verilip evlerine geri yollandılar. Evet, çoklu oyunculu modu C&C3'ün asıl parlayan tarafıydı. Multiplayer üzerine o kadar yoğunlaşılmıştı ki, oyunun bir "e-spor" haline gelmesi için çalışıldığı belliydi.
Ancak bir süre sonra çoklu oyunculu modunda oynadıktan sonra oyunun "bittiğini" hissediyor, oynarken *"Keşke biraz daha çeşitlilik, farklılık, taktik olsaydı. ARGH ION CANNON!"* şeklindeki düşünceler kafamızı kurcalamaya başlıyordu. "Du-di"li konuşuyorum çünkü Kane bizi bu sakıncalı düşüncelerden kurtarmak için geri döndü ve emin olun, sunduğu "çözümler" pek ikna edici (kafama dayanan pulse rifle'ı çekebilir miyiz artık, lütfen?).

## KANE'İN DELLENİŞİ

Kane's Wrath, adından da anlaşılacağı gibi karizmatik ama kötü NOD liderimiz üzerine yoğunlaşan bir eklenti paketi. Öyle bir yoğunlaşma ki, eklentide sadece bir NOD seferberliğimiz bulunuyor. NOD'un popülerliğini ve hakkındaki bilinmeyenleri düşünürsek bir yandan iyi bir seçim, ancak "daha fazlasını" isteyen bizler için can sıkıcı bir nokta. Beklenenin aksine, seferberlik hemen ilk oyunun kaldığı yerden devam etmiyor. Onun yerine, üç parçaya bölünmüş. Birinci bölümde C&C3'ün de gerisine, *İkinci Tiberium Savaşı*'nın sonuna gidiyor ve "Kane nasıl oldu da hayatta kal-


Aramızda bir yabancı mı var?






1- Global Domination modu hoş ve oyunun tek başınıza oynama ömrünü uzatan bir ayrıntı olmuş.

2- MARV'ı yok etmek için bundan çok daha fazlasına ihtiyacınız var.

dı?”, “NOD, GDI'ı uyandırmadan nasıl gelişti?” gibi sorulara cevaplar buluyoruz. İkinci bölümde Philadelphia'nın yok edilmesiyle başlayan C&C3 sırasındaki olaylara göz atıp, üçüncü bölümde de C&C3 sonrasında Kane'in yaptığı hınzırlıkları ayıplayarak izliyoruz.

Tabii ki “izlemek” de seferberliğin büyük bir kısmını oluşturuyor. Nitekim ilk oyunda ağzımızda güzel tatlar bırakan HD kalitesindeki ara videolardan yine bol bol izleyeceksiniz. İlk oyundaki kadar geniş bir kadroya sahip olmasa da, Kane abimizin (Jesuskane'e de saygılar bu arada) karizması bu açığı fazlasıyla kapatıyor diyebilirim.

Görevlerden de bahsedecek olursak, başlarda *“Aaa bu kadar kolay mıymış?”*'tan ortalara doğru *“Amanın! Kafamı yardılar”*'lara, sonlara doğru ise *“Bu kaçıncı save-load, adaletin bu mu EA?!”*'e doğru değişiyor. Görev çeşitliği idare ediyor ama yine de ilerledikçe bazı görevler birbirlerinin farklı zamandaki karbon kopyalarıymış gibi geliyor bazen. Kendini bilmez bazı görevlerin de beş dakika gibi absürd sürelerde bitmesi kafalarımızda “EA'in çaycısı yine mi iş başında?” düşüncelerini uyandırıyor. Yine de toplama vurduğumuzda ilk oyunun kalitesinde bir seferberlik var diyebiliriz. Biraz da diğer taraflara sevgi gösterilseydi “tam dört dörtlük” diyecektim ama maalesef idare etmek zorundayız (sözlü notundan düşüyorum).

## BAŞKA UFUKLAR

Kane'in öfkesinin getirdiği tek yenilik bir seferberlik değil tabii ki. Bu sefer gözümüzü tek tek savaşları kazanmaktan çok daha yükseklere, Dünya'yı fethetmeye çeviriyoruz. *Global Conquest* modu C&C serisinde ilk defa karşılaştığımız bir eklenti. En başlarda insanı biraz şaşırtsa da, o şaşkınlık geçtikten sonra “Bildiğin *Total War*'un ultra sade hali bu!” diyerek hemen ısınıyorsunuz. Yapmanız gerekenler ise çok basit; üç taraftan birisini seçmeli ve çeşitli bölgelere ayrılmış dünya haritasına üsler kurup, bu üslerden ordular üreterek Dünya'nın tek hakimi olmaya çalışmalısınız. Tüm bunları da sıra bazlı şekilde yapacaksınız. Kurduğunuz üsleri yeni binalar kurarak geliştirebiliyor, böylece daha güçlü ordular kurabiliyorsunuz. Ordularınızı da normal oyundaki gibi tek tek birimlerle büyütmüyor, onun yerine takım halinde ediniyorsunuz. Yani tek tek Buggy basacağınıza gidip bir adet “Strike Force” satın alıyorsunuz.

## BİR SAVAŞ KAZANMAKLA YETİNMİYORUZ, AMAÇ DÜNYAYI FETHETMEK

İki ordu karşı karşıya geldiğinde de yine *Total War* usulü işi bilgisayara bırakabiliyor veya harita üzerinde gerçek zamanlı olarak oynayabiliyorsunuz. Amacınız tüm Dünya'ya hükmetmek dedik ama isterseniz tarafınıza bağlı olarak, “kısa yoldan” da oyunu bitirebilirsiniz. Nitekim NOD için 28 şehirde isyan çıkartmak, GDI için haritanın %33'ünü elinde tutmak ve Scrin için de 9 adet Threshold Tower dikmek sizi galibiyete ulaştıracak hedefler. Peki Global Conquest modu, bu kadar uğraşacağınıza değecek mi? Açıkçası beni birkaç saat oyaladı ama sıra bazlı ordu basıp üs yağmalamak kısa sürede sıkıcı gelmeye başlıyor. Çünkü sizi bu modda uzun süre tutacak yeterli derinlik maalesef sağlanamamış. Yine de “ucuz bir kopya” diyerek kenara atmak haksızlık olur çünkü Global Conquest modunun “derin olmak” gibi bir iddiası da yok zaten. Oyunun yeniden oynanabilirliğini arttıran bir eklenti diyebiliriz. Ancak bir süre sonra kafanıza bir soru takılıyor: “Güzelim multiplayer dururken, benim burada işim ne?”



## Tiberium Devleri

**M.A.R.V.:** GDI'ın devasa birimi olan M.A.R.V. üç namlulu sonik bir topa ve toplam dört piyade pozisyonuna sahip. İçine sokacağınız piyade tipine göre üzerindeki pozisyonlarda taretler oluşuyor. Böylece içine istediğiniz farklı kombinasyonlarda piyadeleri sokarak amacınıza uygun taret dağılımını elde edebilirsiniz. M.A.R.V.'ın bir diğer güzelliği de Reclamation özelliği sayesinde üzerinde gezdiği Tiberium tarlalarını anında krediye çevirebilmesi.



**REDEEMER:** NOD'un MARV'a cevabı olan Redeemer, ağır bir lazer topuna ve gövdesi üzerinde iki adet piyade taret pozisyonuna sahip. Yine istediğiniz kombinasyonlarda piyade sokarak amacınıza uygun şekilde taretlerle donatabilirsiniz. The Rage Generator özelliğiyle oldukça geniş bir mesafede düşman birimlerinin kafasını karıştırıp, birbirlerine saldırmalarını sağlayabilir.



**ERADICATOR:** Scrin'in bu altı bacaklı dev örümceği ana silah olarak güçlü bir disk fırlatıcısı kullanıyor. Pek isabetli olmasa da alan etkisiyle kalabalık düşman gruplarını kısa sürede yok edebilir. Onu asıl özel yapansa üstüne basarak tankları ezebilmesi (evet, Mammoth'ları bile!), kendini harita üzerinde istediği yere ışınlayabilmesi ve patlattığı tanklardan kaynak kazandırması.



Yazının başında demiştik ya "Çoklu oyunculu modu C&C3'ün asıl parlayan tarafıydı" diye, Kane's Wrath de bu parlaklığın üzerine giden bir eklenti aslında. Eklentiyi en heyecanlı kılan yenilikler burada gerçekleşiyor. Seriyi takip edenlerin hatırlayacağı üzere *Generals*'dan sonra gelen *Zero Hour* mevcut üç tarafı pek çok "özelleşmiş" alt-taraflara ayırmış, oyun birden inanılmaz bir taktik çeşitliliğe kavuşmuştu. Belki de bugün hala popüler olmasının yegâne sebebi budur.

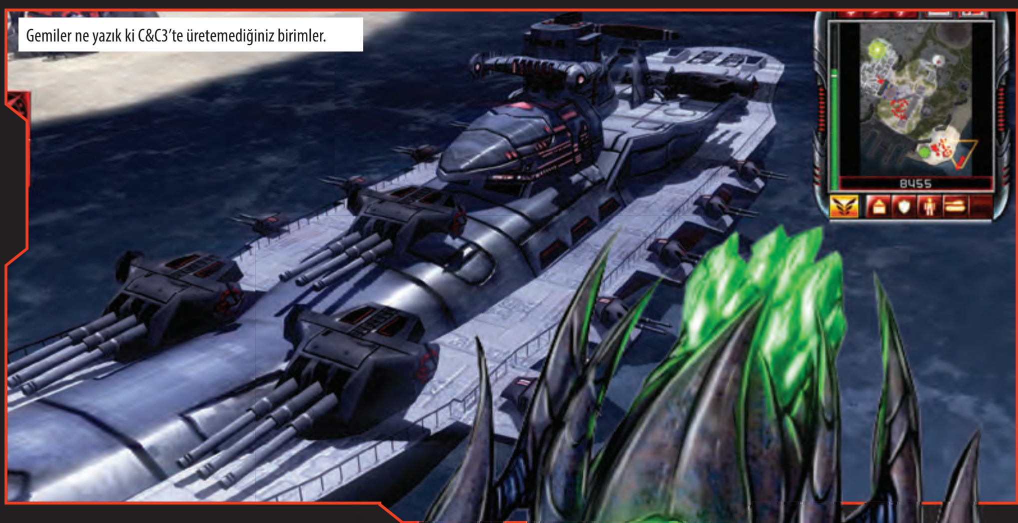
EA yine aynı taktiği izlemiş ve Kane's Wrath'te de her tarafa farklı bir dalda uzmanlaşan ikişer alt-taraf eklemiş. GDI tarafında ZOCOM ve Steel Talons, NOD tarafında Black Hand ve Marked of Kane, Scrin tarafında da oldukça anlamlı(!) isimlere sahip olan Reaper-17 ve Traveler-59 alt-tarafları mevcut. Tabii yeni üniteler olmadan bir genişleme paketi düşünülemez. Alt fraksiyonların hepsine kendi uzmanlık alanlarına göre yeni üniteler eklenmiş ya da mevcut olan üniteler gelişmiş versiyonlarıyla değiştirilmiş. Örneğin GDI'ın zırhlı ateş gücünde uzmanlaşan Steel Talons'u, *Tiberian Sun*'dan tanıdığımız efsanevi Wolverine ve Titan (nihayet!) üniteleriyle sahaya çıkarken, ilk oyundan hatırladığımız Juggernaut'un gelişmiş versiyonu Behemoth'a sahipler. Üstüne üstlük çoğu büyük araca piyade de sokabiliyorlar. Ancak gelgelelim piyade bakımından çok zayıflar ve bazı süper güçlerden mahrum kalıyorlar.

ZOCOM ise tam tersine "Piyade, bir ordunun bel kemiğidir" prensibine yoğunlaşan bir fraksiyon. Eğer şimdiye kadar oyundaki piyadeleri küçümsediyseniz bir de ZOCOM'un Zone Raiders timini üssünüzün kapısında görene kadar bekleyin. Bu küçük şeytanlar oyundaki her üniteye karşı etkililer ve üstüne üstlük Jump Pack'leri sayesinde zor anlarda savaştan sıvışabiliyorlar. Bir de ilk oyundaki "nihai" üs savunması olan Sonic Emitter'in bir tanka monte edilmiş versiyonunu düşünün ve çatur çutur inen düşman tanklarını . . . yani Shatterer. Ama gülü seven dikenine katlanır misali bu sefer de bu eğlenceli oyuncaklara karşılık ağır zırhlı araçlardan ve yükseltmelerinden mahrum kalıyorsunuz. Diğer fraksiyonlar da aynı şekilde artı ve eksi özelliklere sahipler. NOD'un Black Hand'i görünmezlik özelliklerini feda ederek ateş gücüne yüklenirken, Marked of Kane ise geliştirilmiş Cyborg ünitelerine güveniyor. Scrin tarafında ise Reaper-17 isminden anlaşılacağı gibi yok edici ateş gücüyle lazerlerini yüksek ayarda seven oyuncuları mest ederken, Traveler-59 tarafı ateş gücünü zihin kontrolü ve ışınlanma yetenekleriyle değişiyor. "Hepsinden biraz olsun" derseniz de normal NOD, GDI ve Scrin tarafları yeni üniteleriyle hala emrinize amade.

Böylece favori ırkınızdan sevdiğiniz oyun stiline yakın bir alt-taraf seçiyor ve mutlu mesut oyuna dalıyorsunuz. Birkaç oyundan sonra da fark ediyorsunuz ki artık oyun "aynı üniteden durmadan yap"tan çok daha fazlası. C&C3'ün üç farklı tarafına karşılık hepsi kendi taktik ve özel yetenekleriyle dokuz farklı tarafla karşılaşınca, olasılıklar ve kombinasyonlar birden artıyor. Bu dokuz farklı tarafı dengelemekte EA çok iyi bir iş çıkarmış. Karşınıza kim gelirse gelsin, oyunlar sürekli bir gel-git içerisinde geçiyor. Örneğin GDI Steel Talons ile bastığınız koskoca orduyu Scrin'in Traveler-59'una yollayıp aynı ordu zihin kontrolü altında bu sefer size karşı geldiğinde, bol bol ecel teri döküyorsunuz ama ateş gücü üstünlüğünüzü Traveler-59'un zayıf ünitelerine karşı zihin kontrolüne fırsat vermeden kullandığınızda ter dökme sırası bu sefer karşıya geçiyor.

EA de bu gelgitlerin uzun sürmesini istemiş olacak ki, Kane's Wrath'da her bir ırka birer "Epik Ünite" hediye etmişler. Sadece bir adet yapabildiğiniz bu üniteleri eğer doğru kullanabilirseniz, dumanı tüten bir düşman üssüyle oyun bitiyor. Oyundaki en büyük üniteleri (Juggernaut'ları bile) cüce bırakan bu canavarlar, özel yetenekleri ve geliştirilebilen ateş güçleriyle göz bebekleriniz olacak. Tabii oyununuz yeterince uzun sürerse... Çünkü bu üniteler inanılmaz pahalılar ve yapımları da oldukça uzun sürüyor. C&C3'teki tipik EA Online oyunlarının genelde 15-20 dakika sürdüğünü düşünürsek sıkı bir çevrimiçi oyuncusuysanız bu ünitelerle pek de sık görüşemeyeceksiniz demektir.

Kane's Wrath tek kişilik oyunda bizi biraz hayal kırıklığına uğratsa da çoklu oyunculu modda bu açığını fazlasıyla telafi ediyor. Ola ki C&C3'ü sevmeyenlerdenseniz sizi çekecek çok da fazla bir yenilik sunmuyor ama ilk oyunu severek oynadıysanız Kane abimizin karizması için bile alınır. Ki muhtemelen artık uzun yıllar kendisinden haber alamayacağız. Unutmayın; tek görüş, tek amaç, tek seçim, koşun!


Gemiler ne yazık ki C&C3'te üretemediğiniz birimler.




1


2


3

1- Üssünüzün kapısında bir Eradicator belirdiğinde ufaktan Game Over yazısını görür gibi oluyorsunuz.

2- Flame Tank'lar C&C3'te biraz çürük yumurta kıvamında olmuş.

3- Ekip halinde duran güç santralleri. Bir Commando buraya ne de güzel yaraşır.

**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ C&C hikayesindeki boşluklar açıklığa kavuşuyor
+ Yeni alt-taraflar
+ Global Domination modu

- Sadece NOD seferberliği var pakette
- Bazı sistemlerde hala düzgün çalışmamakta direniyor

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

C&C3'ü her yönüyle geliştiren bir eklenti. Her sevende bulunmalı.

**8.5**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** GZS > **Yapım:** EA Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (40 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2,0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 6.0 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 6.0 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.commandandconquer.com



**Ne iyi? Ne Kötü?**
+ Birbirinden keyifli hobiler
+ Yeni kariyer imkanları
+ Düzenlenmiş yaş sistemi
+ Hobi kulüpleri

- Devrim yaratacak nitelikte yenilikler yok
- Diğer eklentiler olmadığında pek anlamlı bir paket değil
- Sadece Sims fanatiklerini tatmin edecek içeriğe sahip

# THE SIMS 2: FREE TIME

## KLASİK BİR SORU: HOBİLERİNİZ? KLASİK BİR CEVAP: ATA BİNMEK... - OLGAY ERTEZ

Türk insanının hobi kelimesine karşı garip bir saplantısı vardır. Bazen anketlerde gider en absürt hobileri işaretler, bazen iş ararken CV'sine en akla gelmedik hobiyi yazar, bazen de sırf konu komşuya hava atmak için yapmadığı hobilerden bahseder. Ama hak vermek de lazım, adam bütün gün iş yerinde, kadın çocuklarla bütün gün evde. Sıkılır anam, sıkılır babam. Sıkıntının geçmesi için ille marjinal işlerle uğraşmana, ata binmene gerek yok ki. Sıkıldınsa resim yap, yemek yap, film izle, oyun oyna... Basit değil mi? Simsciklerin canı yok mu? Günde dört defa yıkanıp, altı defa yemek yiyen Simsciklerimiz de sıkılır dostlar, hem de öyle böyle değil, bayağı sıkılır. Boş zamanlarda yapılan ufak uğraşlar, kafa dağıtmak için yapılan aktiviteler, kısaca basit hobiler hayatın renkleridir. Yeni eklenti paketi *Free Time* tam da bu renklerle dolu.

### HAYATIN RENKLERİ

Free Time, Sims halkını boş vakitlerinde oyalayacak 10 farklı hobiyle önümüze geliyor. Neler mi? Boğazına düşkün olanlar için ***gurmelik***, film ve edebiyat konularını sevenler için ***sanat***, her türlü oyunları sevenler için ***oyunculuk***, mekanik işleri sevenler için ***tamir***, aklını çalıştırmayı sevenlere ***bilim***, sabah kuşağındaki kadın programlarından öğrendiği pratik bilgileri Sims dünyasına taşımak isteyenler için ***el işleri***, tek kale maça doyamayanlara ***spor***, doğayı keşfe çıkanlara ***doğal hayat***, gıdasını ruhtan alanlara ***müzik*** ve kendine bakanlara ***vücut geliştirme***. Bir Simin birden fazla ilgi alanı olabileceği gibi birden fazla hobisi de olabilir. Ancak burada bir fark var. Hobilerle uzun süre ilgilenmezseniz yavaş yavaş hobi puanlarınızı kaybedersiniz. Hobiler, ilgi alanları, iş ve beceriler… Hepsi birbiriyle bağlantılı aslında. Yemek yaparak gurmelik ilgi alanında ustalaşırken, aşçılık beceriniz de artacaktır. Bir taşla iki kuş vurmak için de bu sektörde çalışabilirsiniz. Eğer *Open For Business* eklenti paketine sahipseniz kendinize ait bir restoran da açabilirsiniz. Sanıyorum *Free Time* ile *Open For Business* kendi işini kurmak isteyenler için mükemmel bir kombo. Diğer yandan ilgi alanına göre diğer eklenti paketleri de iyi gidebiliyor. Doğal hayatla uğraşanlar için *Seasons* ve *Bon Voyage*, müzikle uğraşanlar için *Nightlife* gibi. Hazır söz işten açılmışken bu paketle birlikte oyuna beş yeni meslek daha eklendiğini de bildirmekten mutluluk duyarım.

### HOBİLER İNSANI SOSYALLEŞTİRİR

Hobiler sadece boş zamanlarınızda yaptıklarınızla sınırlı değil. Mesela bir hanım kızımız evde çömlekçiliğe merak salsın ya da terziliğe, mühim değil. Bu el işleriyle uğraşmak, bir ürün ortaya koymak hobi sahibi olmanın sadece yarısı. Uğraştığımız hobi hayatımızın bir parçası oldukça hobilerimiz hakkında konuşmaya, hobi dergileri okumaya, internetten hobilerle ilgili arama yapmaya, hobimiz hakkında blog açmaya ve en güzeli ürünlerimizi ya da yeteneklerimizi sergileyip para ödüllü turnuvalara katılmaya başlıyoruz. İşin sosyal boyutu kadar ticari boyutu da var yani.

Çoğu eklenti paketinde es geçilen çocukların da hobileri var bu arada. Ayrıca yeni bir özellik olarak Aspiration (tutku) barı da artık ikiye ayrılmış. Bir bar şu andaki durumumuzu, diğeri ise bir ömür boyundaki ortalamamızı gösteriyor. Buna bakıp "Abi sen gençken çok zorluk çektin ama bak torunlar seni hiç yalnız bırakmıyor" diyebiliriz. Ayrıca yeni bir ilişki sınıfı eklenmiş: *BFF*. Açılımı *Best Friends Forever* olan bu sınıfın Türkçe meali "Ölümüne Kankayız" şeklinde yapılabilir. Bununla birlikte çocukluk arkadaşlarınızın sizinle birlikte büyümesi belli bir düzene bağlanmış. Eskiden siz yaşlanıp öldüğünüzde çocukluk arkadaşınız hala ilkokula gidiyordu. Son olarak oyuncular için bir-iki ufak özellik: Sims radyolarında çalan şarkıları istediğimiz gibi karıştırıp, yeni bir radyo kurabiliriz. Ayrıca oyuna video yakalama özelliği de eklenmiş.

Kısaca küçük ayrıntılarla oyun daha da keyifli olmuş. Hurda arabaları alıp, gıcır gıcır yaptıktan sonra 10 katına satmayı çok sevdiğimi itiraf etmeliyim. Free Time, Sims 2'yi baştan yaratan bir paket değil, olanı daha da eğlenceli yapmaya yönelik. Hani Sims 2'yi sevmeyenleri bu paketle kandırabilir miyiz; hayır. Ama sevenlerinin kalbinde değerinin bir kat daha artacağına şüphe yok.



Ayten kızımız pek hamarattır. Günde 10, bilemedin 15 oyuncak ayı yapar, gıkı çıkmaz. Deli galiba...

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Sims 2'yi yeniden yaratmayan ama var olanı daha da eğlenceli yapan keyifli bir paket.

**7.1**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (40 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1,3 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.thesims2.com



Empire States görmediniz diye üzülmeyin, bolca vakit geçireceksiniz etrafında.

**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ Bulursanız mail adresim jesuskane@oyungezer.com.tr

- Her yönden çağın çok gerisinde
- Sunum yok, ses yok
- Fazla çizgisel
- Önüne geleni vurmak bile sıkıcı, nasıl becermişlerse

# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

## İNŞAAT SEKTÖRÜ NAZİLERE KARŞI -JESUSKANE

Oyun yapımcılarının diğer oyunlardan esinlenmeleri gayet anlaşılır bir durum. Bu kadar oyun çeşitliliği varken, yaratıcılık departmanının önceden çıkmış hiçbir şeye benzemeyen bir oyun üretemeyişi de doğal. Ama bu kadere isyan eden bir grup yapımcının, Nazilerin Amerika'yı işgalini bir inşaat işçisinin tek başına durdurduğu absürt bir senaryo üretmesi hiç de doğal gelmiyor bana.

Turning Point'in senaryosu "Eğer Winston Churchill 1931 yılında geçirdiği ve sakat kaldığı trafik kazasından canlı çıkamasaydı ne olurdu?" üzerine kurulmuş. Fakat ben oyunu bu yönüyle ele almakta pek bir zorlandım. Hatta sıkça "Mario muslukçu değil de inşaat işçisi olsaydı, çiçekli böcüklü ve kaplumbağalı bir galakside değil de Amerika'da yaşıyor olsaydı ne olurdu?" sorusunu sorup durdum kendime.

Hikayemize dönelim… Churchill ölünce yerine kukla bir başkan geçiyor. Almanlar, kendilerini durduracak bir güç kalmayınca (goygoydan kim ölmüş, tek başına kurtardı İngilizler dünyayı sanki) Avrupa'yı da aşıp Amerika'ya giriveriyorlar. Tek başımıza dünyanın kaderini değiştirmek de bizlere kalıyor.

### SÖĞÜT DALINDAKİ MANDA

Ancak komedi burada bitmiyor. 2003 yılında bu piyasaya Call of Duty gibi bir FPS çıkabiliyorsa, 2008 yılında Fall of Liberty gibi bir FPS çıkmıyor olmalıydı (tabii bu dediğim, Churchill'in o kazada ölmediği bir dünya için geçerli). Oyunun ilk birkaç sahnesinde grafikler fena değilmiş numarası yapıyor. Karakterimiz sakin sakin gökdelenin tepesinde çalışırken Almanlar yağmur olup tepemize yağınca canımızı kurtarmak için koşturmaya başlıyoruz. Işıklandırma, patlama, duman görüşümüzü iyice kısıtlarken grafiklerden ve kaderimizden bihaber, savaşın kollarına atıyoruz kendimizi. Oyun süresince çevredeki karakterlerin verdiği gaz, az da olsa bir heyecan duymamızı sağlıyor. Ancak bir iki saniyelik boşluklarda "neden koskoca ülkenin ve ordunun en iyi nişancısı benim?" diye kendime sormadan da edemedim. Çatışmaların yoğunluğu arttıkça, neden koskoca ordunun kenara çekilip de durmadan beni öne sürdüğünü çözdüm. Çünkü Amerikan ordusunun silahları öyle bir geri tepiyor ki canlarına bile mal olsa adamlar bununla uğraşmak istemiyorlar.

### NOSTALJİ Mİ BU?

Düşman çeşitliliği de oldukça az. Belli bölgelerde belli tip düşmanlarla karşılaşıyorsunuz. Ancak her düşmanın bu karşılaşmaları ciddiye almasını beklemeyin. Çünkü kimileri sizinle ölümüne çatışırken kimileri de yanınızda dikilip yıkık dökük şehri izlemeye devam ediyor. Oyunun çizgisel yapısı, Duke Nukem 3D günlerinin FPS standartlarını izleyen harita tasarımları ve sözde interaktif çevre bizi pek de hatırlamak istemediğimiz eski günlere götürüyor. Arada kayalara, merdivenlere falan tırmanırken 3'üncü şahıs kamerası selam ediyor. İnteraktif kaya ve merdivenlere sevgilerimizi sunuyoruz.

Senaryo gayet ilginç olabilecekken pek üstüne düşülmemiş olması da oyundan tamamen kopmanıza neden oluyor. Yıkık dökük şehir pek çok şekilde kullanılabilecekken, ilerleyebileceğiniz tek bir kapı ya da geçit olması, çizgiselliğin dibine vurulması, koridorlarda koşturup önümüze gelene sıktığımız herhangi bir oyuna dönüştürüyor Turning Point'i. Aralara serpiştirilen mini oyunlar da eğlenceli ya da düşündürücü olmaktan oldukça uzak. Yapmanız gerekenler size tam olarak söyleniyor ve siz de yapıyorsunuz. Ne bir zamanlama derdi, ne de bir sorunu çözüyor olma hissi yok.

### DÖNÜM NOKTASI

Sonuç olarak elimizde yılların çoktan eskittiği, alternatif tarih senaryosu yaratma çabasında olan ama bir türlü sonuca ulaşamayan, ciddi sayılabilecek bir konsepte sahip bir Mario oyunu var diyebilirim. Hoş, Mario oyunları en azından eğlenceli olur. Yapımcı ekip de Call of Duty'i konsollara taşımış, bünyesinde Medal of Honor tayfasından elemanlar bulunduran, tecrübeli bir ekip aslında. Şaşırdık kaldık vallaha.



Kaçın Alamancılar geliyor.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★☆☆☆☆ |
| Eğlence | ★☆☆☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Orijinal olma kapasitesini projenin ilk 5 dakikasında yitirmiş, uzun yıllar önce çıksa bir ihtimal oynayacağımız bir oyun. **3.9**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Spark Unlimited > **Türkiye dağıtıcısı:** Alsan Interactive > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** 2,8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 7 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 7 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.codemasters.com/turningpoint



"Al kurtulursunuz siz bu kafayla bu adadan!"

**Ne iyi? Ne Kötü?**
+ Başka bir adaya düşseydim bu kadar sevinmezdim

- Lost'la alakanız yoksa bu oyun size göre değil
- Lost fanatiklerindenseniz harcadığınız ne paraya ne de zamana değmeyecek
- E bu oyunu kim oynasın?

# LOST: VIA DOMUS

## LOST'UN ÖNCEKİ BÖLÜMLERİNDE... HER ŞEY DAHA GÜZELDİ - EREN OKKA

***Uyarı:*** *Bu yazı dizi hakkında asgari seviyede bilgi içerse de diziyi henüz izlememiş olanlar tarafından okunması uygun olmayabilir.*

Tam üç ay, iki hafta, iki gün, yedi saat bekledim bu oyunu. Issız bir adaya düşerken yanıma hangi üç şeyi alsam diye Google'a sordum, Oyungezer forumlarını araştırdım; düşündükçe düşündüm, yedim bitirdim kendimi. Ardından tedavi amacıyla *Hanzo Vakfı*'nın tesislerine yattım, sağolsunlar çok yardımcı oldular. Meğer *Lost* sadece bir diziymiş ve öyle kalmalıymış, ***Dharma* bir saadet zinciriymiş, *Black Rock* ise yerlilerin kömüre verdiği isimmiş. Aydınlandım!**

Latince "eve dönüş" anlamına gelen Via Domus, dizinin ilk iki sezonunu konu alıyor fakat biz dizide yer almayan Elliot isminde bir karakteri canlandırıyoruz. Yani "Charlie olup gitar çalıcam, Hurley olup göbek atıcam!" diyemiyoruz ne yazık ki. Sayid ile ada sakinlerine işkence yapmak da eğlenceli olurdu aslında ya, neyse. Onun yerine başına güneş geçen kahramanımızın kaybettiği hafızasını geri kazanmaya çabalıyoruz. Olsun, bu da eğlenceli sayılır.

### ADIM VIA DOMUS, BEN BİR İŞKENCECİYİM

Elinizde tuttuğunuz kutunun üzerinde Lost yazıyor diye gecenizi gündüzünüze katacağınız bir oyun bekliyorsanız, boşuna bekliyorsunuz. Via Domus'u bir oturuşta, tahminen beş altı saat içerisinde bitirmeniz mümkün. Üstelik oyunun sonu da hiç tatmin edici değil. Hatta şimdiye kadar oyunun yapımcıları haricinde bu sondan memnun kaldığını söyleyen kimseyi görmedim.

Via Domus'taki belki de en büyük eksiklik, serbestlik. Oyunun başında geçirdiğiniz bir iki saatin ardından "Bir adadayız yahu, insan azıcık serbestlik tanır!" veya eşdeğeri bir cümleyi ağzınızdan enzim partikülleri saçarak monitöre yöneltmeniz, ardından da üzerinizdeki giysiyi avucunuzu örtecek şekilde çekiştirip dairesel hareketlerle ekranı silmeniz mümkün. Halbuki gariban monitörün hiçbir suçu yoktu, yazık.

Gerçi yapımcılara da kızıp kızmamak konusunda kararsız kalıyor insan. Lost'un oyununu yapıyorsunuz sonuçta, adayı tamamıyla keşfedilebilir hale sokarsanız Black Smoke'u geçtim, Jacob bile kovalar sizi. Ama yine de oyunu devam ettirebilmek için sürekli tek bir seçim hakkınızın olması fazlasıyla rahatsız edici bir şey. Mesela daha oyunun başında Michael'a soruyorum, "yardım lazım mı hocam?" diye. "İşim var şimdi, beni rahat bırak" deyip çığırtmaya devam ediyor. Deli midir nedir, gel beraber oğlunu arayalım diyeceğim ben zaten. Gerçi Michael başlı başına bir bug. Adam nerede karşıma çıktıysa bir şekilde oyunu bozmayı başardı. Ya sesler kaydı, ya kaplamalar, ya da toptan oyun çöktü. Lanetli olan Hugo değil miydi yahu?

### BU ADADA HER ŞEYİN BİR SEBEBİ VAR

Gelelim oyunun saymakla bitmeyen güzelliklerine. Claire, Kate... Pardon, karıştırdım. Bir kere Lost adasındayız sonuçta, ismi bile insanı heyecanlandırmaya yetiyor. Tanıdık mekânlar, çehreler görmek insana hoş duygular yaşatıyor. Onun dışında karakterimizin geçmişine dönüp anılarımızı fotoğraflamaya çalıştığımız flashback'ler gayet başarılı olmuş. Trade sistemi de mantıklı; sağdan soldan topladığımız su şişesi, hindistan cevizi, meşale gibi tropik bir adada değerli olabilecek eşyaları değiş tokuş edebiliyoruz.

Ee, oyunun güzellikleri bu kadar. Saymakla bitiyormuş demek ki. Bulmaca deseniz sigorta kutusu tamirciliğinden ibaret. Black Smoke oyuna biraz atraksiyon katsa da bir iki kovalamaca sahnesiyle elimize silah aldığımız bölümler bize pek bir aksiyon yaşatmıyor. Sonuçta da elimizde içi boş bir macera kalıyor. Grafikler güzel olsa da diyaloglar yetersiz, seslendirmeler dizinin gerçek oyuncuları tarafından yapılmamış. Tamam, benzer sesler seçmişler ama yine de yıllardır duymaya alıştıklarımızdan farkını anlıyor insan.

Sonuç olarak Via Domus hedef kitlesi olan Lost fanatiklerini tatmin etmek bir yana, arşiv değeri bile taşımıyor. Başarısız bir fan-service olarak nitelendirilebilecek oyun tam anlamıyla bir hayal kırıklığı. Eğer hâlâ ikna olmadıysanız size söyleyebileceğim tek bir şey var: *Ada* bu oyunu oynamanızı istemiyor.



**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Locke, hacı, gel seninle bi tavla atak!

**5.4**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon/Macera > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.4 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 5 GB HD alanı > Önerilen Sistem: 3.5 GHz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 5 GB HD alanı > **Web Sitesi:** lostgame.com



**Ne iyi? Ne Kötü?**

\+ İnce esprilerle dolu zengin bir hikaye
\+ Çizgi filmden çıkmış karakterler
\+ Seslendirmeler çok iyi

\- Bulmacalar birazcık kolay sanki
\-Oyun biraz daha uzun olabilirdi
\-Yaptığın seçim doğru olmadığı sürece ilerleyemiyorsun.

# JACK KEANE

## BİRİ DOCTOR T.'Yİ DURDURSUN! - ARES AYBAR

Daha ilk videoda "Kim beni durdurabilir ki?" diye soruyor Doctor T. yardımcısına. Amacı İngiliz topraklarını ele geçirmek. Yaptığı bütün çalışmalar, kurduğu bütün hain planlar sadece bu yüzden. Kaptan Jack Keane olarak bize düşen görev de bu psikopat doktoru durdurmak. Zaten her şey sevgi dolu bir dünya için değil midir? Aslında değildir. Çünkü bizim bu oyundaki asıl amacımız para kazanmak ve bunu başarmanın yolu da doktorun planlarını suya düşürmekten geçiyor. Ne demişler; iyilik yap, para bul… Kafanızın karıştığının farkındayım çünkü amacım yazının sonunu okuyacak kadar merak duygusu uyandırmaktı. Yaşasın kötülük!

Öncelikle oyunun diğer yönleri hakkında yorum yapmak istiyorum. Kendileri point-click adventure tarzı bir oyun. Monkey Island mı desem, Broken Sword mü desem, yoksa Deck 13'ın bir önceki oyunu olan Ankh'ın bir benzeri mi desem bilemiyorum. Etraftan nesneler topla, bunları kullanarak bir adım at, eğer olmazsa kombinasyonlar dene, diyaloglar sırasında doğru seçimler yap. JK ise bunların hepsini güzel bir şekilde harmanlamış.

### TERSTEN GİTMEYE DEVAM

Bir adventure'ın en önemli noktası olan bulmacalar, bu oyunda çok güzel hazırlanmış. Her ne kadar bana birazcık kolay gelse de üzerinde durup, doğru kombinasyonu yakalamamız gereken yerler de yok değil. O yüzden aklınıza gelen her şeyi denemeniz gerekebileceğini asla unutmamanızı tavsiye ediyorum. Çünkü her ne kadar korkusuz ve bir o kadar da maceracı bir kaptanımız olsa da, kuş pisliğine basmaktan çekinen bir karaktere sahip mesela. Diğer bir önemli konu olan grafikler ise çizgi film havası katıyor JK'ye. Oldukça hoş olan bu grafiklerin tek sorunu, nesne ararken gözünüzü çok yorması. Monitörünüzün parlaklığını düşürürseniz, böyle bir probleminiz de kalmıyor. Karakterlerimiz de bu canlılıktan nasibini almış durumda. Sanki hepsi az önce bir çizgi filmden çıkmış gibi gözüküyor. Fakat burada benim asıl beğendiğim şey ise her karakterin aksanının birbirinden farklı ve tam tipine uygun olması. Seslendirmelere önem verildiği apaçık ortada.

Canlı ve çizgi filmden çıkmış tipler ve gerçekten güzel seslendirmeler sayesinde insanın içini bir huzur kaplıyor oyunu oynarken. Araya sıkıştırılmış espriler sayesinde gülümsüyorsunuz, bir pozitif enerji yumağına dönüşmeniz an meselesi. İçinizde sevgi kelebekleri canlanıyor birden. Fakat herkes bilir ki, kelebeklerin ömrü kısadır. JK'nin de bana göre tek hatalı olduğu nokta, oyunun çok kısa sürmesi. Aslında belirli bir hikâye ve sınırlı karakter sayısını göz önünde bulundurduğumuzda aslında hoş karşılamak gerekir mi bilemiyorum. Orası size kalmış.

### HER ZAMAN KÖTÜLER Mİ KAZANIR?

Artık oyunun hikayesini anlatabilirim. Jack Keane ismindeki kahramanımız İngiliz bir denizcidir. Yalnız, maddi olarak zor durumdadır. Alacaklılar kaptanımızı sıkıştırmakta, kendisini tehdit etmektedir. Hatta en sonunda kaçırırlar bile. Güç bela (ve bizim yardımımızla) ellerinden kaçmayı başaran Jack'i limanda tayfasının yanında biri bekler. İngiliz Gizli Servisi'nden gelmiş olan bu şahıs bizim kaptanımızdan bir yardım istemektedir. Teklifi önce reddedilse de, işin içine para girince anlaşmaya varılır. Kraliçenin de isteği üzerine Tooth Island isminde bir adaya gidilecektir. Maceramız da tam burada başlıyor. Gittiğimiz ada, Doctor T. adında bir kişi tarafından kontrol edilmektedir. Gözü İngiltere Krallığında olan bu kişiyi durdurmak için elimizden geleni



Hep böyle bir evim olsun istemişimdir, doğayla baş başa…

yaparken, karşımıza çıkan tuzaklardan kurtulacak, çeşitli kombinasyonlarla bulmacalarımızı çözecek ve doktorun tuttuğu Amanda'yı kendimize aşık edeceğiz (aslında o kısmı ben de anlayabilmiş değilim, oyunu oynadığım halde). (Bulmaca demişken, alabileceğiniz her nesneyi almanızı öneririm. Bonuslara dikkat!) İki tane üst üste parantez açtıktan sonra hikayemize dönecek olursak, bütün bu macera sırasında gerek diyaloglar, gerek karakterler, gerekse başımıza gelenler yüzünden yüzümüzde bir gülümseme oluşacak. Çünkü aralara sıkıştırılmış ince espriler gerçekten çok güzel ve oyunun hoş bir atmosfer yakalamasını sağlamış. Bütün bu maceramızın sonucunda ise mutlu son var. Nasıl mı? Oynayın, öğrenin derim. Kötülük: 2 - İyilik: 0 ☺



Tayfamız özenle seçilmiş gibi duruyor(!)

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gerilmek yerine huzur içinde oynayabileceğiniz bir oyun. Adventure severler mutlaka bir göz atmalı.

**7.7**

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Adventure > **Yapım:** Deck 13 Int. > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 1.5 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 1.5 GB HD Alanı > **Web Sitesi:** www.jackkeane.com



# THE EXPERIMENT

## MACERA OYUNLARINDA DEVRİM DENEYİ - EREN OKKA

Bilinmeyen bir yerde, terkedilmiş bir gemi. Harap olmuş gövdesini bitkiler sarmış. Ekranın ortasında açılan bir pencere, gemideki yatağında uzanmakta olan kızıl saçlı bir bayanı gösteriyor. Kız uyanıyor, kolundaki serumu çıkartıp yavaşça doğruluyor. Başucundaki notu okuduktan sonra kafasını sola doğru çeviriyor ve... Bana sesleniyor! Ben, neredeyim ben? The Experiment ya da diğer bir ismi ile eXperience112, tam olarak böyle başlıyor.

Oyunumuzun ana karakteri olan kızıl saçlı kızın adı Lea Nichols. Kendisi gemideki araştırma ekibinin hayatta kalan tek üyesi. İçinde bulunduğumuz gemiyse EDEHN, yani Ethology Department of Extra-Human Neuroscience isimli bir şirkete ait. Bu ekibin amacı neydi, ekip üyelerinin ve daha da önemlisi geminin başına neler geldi bilmiyoruz. Hatta kim olduğumuzu bile bilmiyoruz. Geminin kontrol odasındayız ve tek bildiğimiz Lea'nın yardımımıza ihtiyacı olduğu.

### BİRİNCİ ŞAHIS, DÖRDÜNCÜ DUVAR

The Experiment'ın en çarpıcı yanı sizsiniz. Oyunda ana karakter olan Lea'yı değil, bilgisayar ekranının önünde oturan ve Lea'yı güvenlik kameralarından takip eden bir karakteri canlandırıyorsunuz. Bu durum hali hazırda bir bilgisayar ekranına bakmakta olduğunuzdan ötürü ister istemez bir gerçekçilik hissi yaşamanızı sağlıyor. Peki, madem Lea bizim kontrolümüzde değil, ne yapıyoruz biz? İzliyor, yönlendiriyor ve yardım ediyoruz. Diğer bir deyişle oyunda dolaylı bir kontrol mekanizması işliyor. Elimizin altındaki gelişmiş güvenlik sistemini kullanarak Lea'yı kameralardan takip ediyor, ışıkları açıp kapatarak iletişim kuruyor ve kilitli kapıları açmak gibi işleri yerine getirebiliyoruz. Bunların dışında oyunun ana karakteriyle aramızda kesinlikle hiçbir bağlantı yok. Macera oyunları bir yana, her türden oyun için gayet ilginç olan bu sistemin dördüncü duvarı yıktığı bile söylenebilir.

Güvenlik sistemi ne kadar gelişmiş olursa olsun, elbette kameralar her yere erişemiyor. Dolayısıyla arada bir Lea'nın görüş alanımız dışına çıktığı da oluyor. Fakat endişelenmeye gerek yok, başına bir şey gelecek değil. Zira oyunda ne Lea ne de siz aldığınız yanlış bir karar sonucunda ölmüyorsunuz, en fazla yaptığınız işe en baştan başlıyorsunuz.

### PENCERELER VE ŞİFRELER

Yazının başında "ekranın ortasında açılan bir pencere" demiştim hatırlarsanız. Oyundaki tüm bu pencereler bildiğimiz Windows pencereleriyle benzerlik gösteriyor. Kamera görüntüleri, dokümanlar, harita ve benzeri her şey ekranın istenen bölgesine taşınabilir, küçültülebilir veya toptan kapatılabilir pencerelerden oluşuyor. Ekranın sol bölümü ise bir nevi menü görevi görüyor ve elimizin altındaki tüm araçlarla oyunun kayıt ve yükleme özelliklerine bu menüden ulaşabiliyoruz. Bu arabirim macera oyunları için çok hoş bir yenilik.
Oyunun büyük bir bölümü gemi personelinin dosyalarına ulaşmak, ipucu toplayıp şifrelerini kırarak daha fazla bilgi elde etmekle geçiyor. Bazı şifreleri kamerayı bir kağıt parçasına yakınlaştırarak görebilirken, bazıları için sayfalarca doküman karıştırıp akıl yürütmemiz gerekebiliyor. Bu şekilde oyunun hikâyesi yavaş yavaş ilerlerken gemide ne gibi deneyler yapıldığı gibi aklımıza takılan sorular da teker teker cevaplanıyor.

### YÜZ ON İKİ

Gelgelelim The Experiment mükemmel bir oyun değil. Yapımcı firma Fransız olduğu için doğal olarak çok sayıda çeviri hatası içeriyor. Bulmacalarla ilgili ufak hatalar aldığınız zevki baltalarken, yenilikçi kontrol sistemi arada bir işinizi güçleştirdiği için ters tepebiliyor. Fakat oyunun en büyük eksisi, çok yavaş ilerliyor olması. Genel sıkıcı havanın yanı sıra Lea da yavaş hareketleriyle insanı iyice bayıyor ve oyun süresini gereksiz yere uzatıyor. İletişim yöntemlerimiz kısıtlı olduğundan dikkatini çekmek istediğimiz bazı objeleri farketmesi için ısrarcı olmak durumundayız. Ama bu o kadar da anormal bir şey değil tabii. Yalnızca sabırlı oyuncuların sonuna erişebileceği, herkesi memnun etmesi mümkün olmayan, ama benzerini görmediğiniz yenilikçi bir oyun The Experiment. Alıştığımız oyunların alıştığımız etkileşim sisteminden sıyrıldığı için oyuncuları bambaşka bir yol izleyerek oyunun içerisine sokmayı başarıyor ve oynanmayı kesinlikle hakediyor.


Lea'yı biz yönetmiyoruz. Ona kameralar aracılığıyla yön gösteriyoruz.

> Tür: Macera > Yapım: Lexis Numérique > Türkiye dağıtıcısı: Yok > Yaş Sınırı: 13+ > Minimum Sistem: 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 1.4 GB HD alanı > Önerilen Sistem: 2.0 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 2 GB HD alanı > Web Sitesi: www.experience112.com

### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Değişik arabirim ve kontrol sistemi sayesinde oyuncuyu içine çekmeyi başarıyor.

- Oyun çok yavaş ilerliyor, bitirmek için sabır taşı olmak gerek.
- Ruhsuz seslendirmeler ve çeşitli hatalar atmosferi sönükleştiriyor.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tek başına bir klasik olmasa da macera oyunları için yeni bir yol çiziyor.

**7.1**

PC PS2 PS3 Wii 360




MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr


## PLAYSTATION 3'Ü NASIL BAĞLAMALI?

**PlayStation 3 ile projeksiyon cihazımdan HD görüntü alabilmek için uzun bir süre araştırma yaptığımdan dolayı bu ayki yazımı bu konuya ayırmanın faydalı olacağını düşündüm. Aslında büyük çoğunluğunuz burada yazılanları zaten biliyorsunuz ama bilmeyenleri de uyandırmak görevimiz... PS3'ü görüntü sisteminize (tüplü TV, projeksiyon, plazma, LCD) bağlamak için en ilkel yol RF, yani bildiğimiz anten kablosu. Artık dedemin bile unuttuğu bu metot için bir PAL çevirici kullanmanız gerekiyor fakat kullandığınız kablonun kalitesine göre görüntüde dalgalanmalar olması muhtemel. Biraz daha iyi bir yöntem ise yıllardır PS2 için kullandığımız ve PS3 kutusuyla beraber standart olarak gelen Scart ya da üç jaklı kompozit bağlantı. Buradaki jaklardan ikisi ses, sarı olan diğeriyse görüntü sinyallerini taşıyor.**

**Buraya kadar anlattığım yöntemlerle 576p çözünürlüğünde görüntü alabilirsiniz, daha açık konuşmak gerekirse bu yöntemleri kullanıyorsanız PS2'den aldığınız görüntü kalitesinin üzerine neredeyse hiçbir şey koyamadınız demektir. PS3'ünüzün gerçek kapasitesine ulaşabilmek için mutlaka yüksek çözünürlüklü sinyalleri ileten bir bağlantı kullanmanız gerekli. Bunun için de PS3'ünüzdeki HDMI çıkışını görüntü sisteminizdeki HDMI ya da DVI girişlere bağlayan kablolar kullanmalısınız. Bu yolla ve tabii ki görüntü sisteminizin de desteklemesi halinde 720p (HD Ready), 1080i ve 1080p (Full HD) çözünürlükleri (seçeneklerden açarak) kullanabileceksiniz. HD televizyonunuz varsa ve hala standart kompozit bağlantıyı kullanıyorsanız değiştirmek için gün bugündür. Ve işte beni de bir müddet uğraştıran bağlantı; bir şekilde görüntü sisteminizde HDMI ya da DVI giriş yok ve komponent yazılı bir bölgede yan yana kırmızı, mavi ve yeşil tos girişler varsa, büyük ihtimalle komponent kablo kullanarak yüksek çözünürlüklü görüntü elde edebilirsiniz.**

**Komponent kablo da HDMI gibi yüksek çözünürlüklü sinyalleri iletir, tek farkı bunu dijital olarak değil, analog olarak yapmasıdır. Bu kablonun bir ucu standart PS2 kompozit jakının aynısıdır, diğer ucu da iki ses, üç görüntü taşıyıcısı olan beş jaktan oluşur. Fiyatı 15 ila 120 YTL arasında değişen bu kablolardan orijinal Sony olanları çok pahalı. Çok ucuz olanların da görüntüde dalgalanma yapma ihtimali var, orta karar en iyisi. Önümüzdeki ay görüşmek üzere.**

MegaEmin™



## PLAY TV

Her konsola alakalı alakasız bir milyon çeşit aksesuar yapıldığı malumunuz. PlayStation3 de elbette bu furyadan nasibini alacaktı, almaya da başladı. PlayTV isimli aparat, PS3'e bağlanarak dijital TV yayınlarını izlemenize, hatta konsolunuzun sabit diskine istediğiniz şekilde kaydedebilmenize imkân veriyor. Bu cihazı kullanarak yayınları herhangi bir koruma olmaksızın mpeg-2 dosya formatında kaydedebilecek, istediğiniz yere kopyalayabilecek ya da taşıyabileceksiniz. PlayTV'yi geliştiren Sony'nin Cambridge stüdyosundan yapılan açıklamaya göre kullanıcılar kaydettikleri yayınları istedikleri gibi kullanabilecekler, yasadışı eylemler ise her kullanıcının kendi sorumluluğunda olacak. TV programlarının HD yayınlardan kaydedilerek internette paylaşıma açıldığı günümüzde PS3'lerin bu korsanlığa alet olmayacağından pek de emin değiliz tabii. Yine de bağlı bir PSP ile bile yayınları izleyebilmemize olanak sağlayacak böyle bir aparatı da sevinçle karşılıyoruz. PlayTV'nin Avrupa çapında yılın sonlarına doğru piyasaya çıkması bekleniyor. Tahmin edilen fiyat ise 130 Euro civarı. Bize de bekleriz.



# CONSOLE



## İŞTE YENİ TRANSFERLER

Transfer devresinin tamamlanmasına günler kaldı ama Street Fighter IV tüm hızıyla çalışmalarını sürdürüyor. Bugüne kadar kadrosundaki Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, E. Honda, Zangief, Dhalsim ve Guile gibi yıldızlarla sözleşme yenileyen Capcom SK, şimdi de üç yeni isimle anlaşarak transferlerini gerçekleştirdi. Peki kim bu yeni isimler?

**Crimson Viper:** Angelina Jolie esintili, mistik gizli ajan tiplemesi olan Viper bir güç elbisesi giyiyor. Elektrik ve sismik araçları, bir de alev tabancası bulunan karakterin botlarında da jet iticiler var. Bitirme kombosuna yakalanırsanız tüm yeteneklerini bilahare sergiliyor.

**Abel:** Tam bir asker disiplinine sahip bu karakter güç atamıyor, lakin yakın mesafede affetmiyor. Çok hızlı ve kuvvetli yumruklarının yanı sıra yakalama ve fırlatmalarından kaçmak çok zor. Gelen güçlerin altından dönerek geçebildiği bir saldırısı da var. Daha detay isteyenler bitirme kombosunun tadına bakıp haşamat olabilirler.

**El Fuerte:** En son açıklanan bu karakter hakkında şimdilik fazlaca bilgi yok ama kendisinin Lucha Libre stilini kullanan bir güreşçi olduğunu söyleyebiliriz. Pek dost canlısı görünmüyor.

Muhabir arkadaşımız, yönetim kurulunun forumları takip ederek taraftarların isteklerine kulak verdiklerini, taraftarların ise bonservisleri halihazırda Capcom'da olan Vega, M.Bison, Sagat, Cammy, Sakura, Akuma, Nash, Ibuki gibi isimlerin de kadroya katılmasını istediklerini bildiriyor. Gelişmeleri bildireceğiz. (Yazarken bir yandan da mararon izlerseniz böyle olur işte).



## SONY TÜRKİYE'NİN OYUNLARI UCUZLUYOR

**Her zaman artan fiyatlara alışan bizler için, biraz garip bir haber ancak gerçek: Sony PlayStation 3 oyunlarının fiyatlarını indiriyor. PS3'ün çıkış oyunları olan 8 oyunun fiyatı 159 YTL'den 79 YTL'ye iniyor. Ucuzlayan yapımlar arasında Motorstorm, Resistance, Heavenly Sword, Genji, Folklore ve Lair var.**

**Ayrıca Gran Turismo 5 Prologue'u 12 taksitle 99 YTL'ye alabileceğiniz bir kampanya da olacak. Ya alışık değiliz biz böyle şeylere, lütfen.**












## SIRALAMA TURLARI BAŞLIYOR

Oyunun kendisi bile değil; sadece geniş bir demosu sayılabilecek olan Gran Turismo 5 Prologue'un Avrupa sürümü, bir hafta öncesinden aldığı ön siparişler sayesinde henüz satışa sunulmadan bir milyon satılarak "Premium" olan ilk PS3 oyuncuğu haline geldi. Şimdiye kadar dünya çapında dört oyunla, dile kolay, 48 milyon kopya satan seri, bu ay içerisinde en az 50 milyonu görecek gibi. Siz asıl gerçek oyun piyasaya çıktığında oluşacak manzarayı görün…

Prologue dahi olsa uzun zamandır bekliyorduk kendilerini, sonunda 28 Mart günü Bluray disklerde ve PS Store'dan indirilebilir şekilde 32 Euro'dan piyasaya çıktı. İndirmeyi planlıyorsanız dosya boyutunun 1870 MB olduğunu, Bluray versiyonunun aksine oyunun açılış ve bitiş videolarının ise istek halinde oyun içi menülerden bağlanılarak sunuculardan çekilebileceğini belirtelim. Oyun 71 araba, tersten de oynanabilen 6 pist, 1080p çözünürlükte 60 kare/saniye görüntü, 16 kişi ile aynı anda online oynama seçeneği ve "Gran Turismo TV"yi bünyesinde bulunduruyor. A, B ve C sınıfı yarışları tamamladığınızda açılan Quick Tune modu ise araba modifikasyon ve ince ayarlarında size hayli yardımcı oluyor. Gerçek Gran Turismo 5 ise 2009 yılında sahne alacak. Ellerim titriyi!

## GOD OF WAR ÜÇLÜYOR

**Bir Sony sözcüsü, God Of War'un yönetmeni Cory Barlog'un başka işleri ile ilgilenmek üzere Santa Monica stüdyolarından ayrıldığını resmen duyurarak kendisine hizmetlerinden dolayı minnettar olduklarını açıkladı. Ardından da son derece yetenekli God Of War takımının, PlayStation 3 için God of War III'ün çalışmalarına devam ettiğini belirtti. Bu arada PSP'deki God Of War: Chains Of Olympus'un oynanabilir demosu (164 MB) halihazırda Amerikan PS Store'dan PSP'nize indirilebilirken, oyunun PS2'ye çevrilmeyeceği de kesinleşti. Haziran'a kadar beklerseniz arkasında Kratos'un resmi bulunan kırmızı PSP'lerden bir tanesine sahip olabilirsiniz.**



# MASTER



## KONSOL TOP 20

**Oyunlar yağmur gibi yağarken, bereketten listemiz de nasibini aldı ve yarısı yenilendi.**




### 1 Mario & Sonic At The Olympic Games

Wii, DS, Sega

Bir hızlı mavi kirpi ile bir şişman bıyıklı sıhhi tesisatçı gel beraber Konsol Top 20 listesinin tepesine ambargo koyalım demiş.

| | Oyun | Tür | Platform | Yayıncı |
|---|---|---|---|---|
| 02 | Army Of Two | Strateji | PS3, 360 | Electronic Arts |
| 03 | Bully: Scholarship Edition | Aksiyon | 360, Wii | Take Two |
| 04 | Call Of Duty 4: Modern Warfare | FPS | PS3, 360, DS | Activision |
| 05 | Guitar Hero III: Legends Of Rock | Müzik | PS2, PS3, 360, Wii | Activision |
| 06 | Pro Evolution Soccer 2008 | Spor | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii | Konami |
| 07 | Cooking Mama 2 | Eğlence | DS, Wii | 505 Games |
| 08 | Fifa 08 | Spor | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii | Electronic Arts |
| 09 | MX vs. ATV Untamed | Yarış | PS2, PS3, 360, PSP, DS, Wii | THQ |
| 10 | Frontlines: Fuel Of War | FPS | PC, PS3, 360 | THQ |
| 11 | Turning Point: Fall Of Liberty | FPS | PC, PS3, 360 | Codemasters |
| 12 | No More Heroes | Aksiyon | Wii | Rising Star Games |
| 13 | New Super Mario Bros. | Aksiyon | DS | Nintendo |
| 14 | Lost Odyssey | RPG | 360 | Microsoft |
| 15 | Assassin's Creed | Aksiyon | PS3, 360 | Ubisoft |
| 16 | Lost: The Video Game | Macera | PC, PS3, 360 | Ubisoft |
| 17 | Burnout Paradise | Yarış | PS3, 360 | Electronic Arts |
| 18 | The Simpsons Game | Aksiyon | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii | Electronic Arts |
| 19 | Need For Speed: Prostreet | Yarış | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii | Electronic Arts |
| 20 | Devil May Cry 4 | Aksiyon | PS3, 360 | Capcom |

## JÜBİLENİN TARİHİ BELLİ OLDU

Konami kendi adına bir ilki gerçekleştirecek ve serinin (muhtemelen) son oyunu Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots'u Japonya, Kuzey Amerika, Avrupa ve Asya'da aynı anda; 12 Haziran 2008 Perşembe günü piyasaya sürecek. Son olması nedeniyle tamamlanmamış hikâyesi bulunan tüm ana karakterlerin yer alacağı ve tüm gizemlerin çözüme kavuşacağı oyunda, bir de Metal Gear Solid Online başlangıç paketi bulunacak. Öte yandan oyunla ilgili ilginç bir gelişme yaşandı; Hideo Kojima 50 GB'lık Bluray disklerin kapasitesinin düşük olmasından ve bu dev oyunu diske sığdıramadıklarından yakındı. Kojima, "oyunun her evresinde sürekli olarak nerede kesintiler ve sıkıştırma yapılması gerektiğini konuşmaktan sıkıldım, yeteri kadar boş yer yok" dedi. Ben mi anlamıyorum, yap sen de oyunu iki Bluray, olayı çöz, bunu da ben mi açıp söyleyeyim sana be Hido-san? İlle MGS Online'ı da bu diske sıkıştırmaya ne gerek var, o da ayrı bir konu tabii.





## Bİ' TETRIS VERSENE ORDAN

Xbox Live Arcade, PlayStation Store… Bağımsız geliştiricilerin kendi oyunlarını, kendi istedikleri gibi yaratabildikleri ve dağıtabildikleri bir ortam olarak bu konsollar çöl ortasındaki vaha gibiler. Ve en sonunda Wii'ye de böyle bir vaha geliyor. WiiWare adıyla Wii'ye getirilecek olan bu özellik, Wii Shop Channel'ın içerisinde bir bölüm olacak ve üstte sözü geçen bağımsız oyunları desteklemesinin yanında Internet Channel (browser), Check Mii Out Channel (Mii yarıştırıyorsunuz) ve Photo Channel 1.1 (Photo Channel'in gelişmiş versiyonu) gibi ekler de içerecek. Şimdilik açıklanan onlarca oyunun arasında birkaç eski klasik de göze çarpıyor, Tetris ve Bomberman. Bakalım bağımsız zihinler Wiimote'u nasıl kullanacak?



Nortec HATIRASI (R'yi ters basabilseydik keşke)

## NINTENDOTURKİYE.COM BULUŞMASI

İnsan inanamıyor, zaman nasıl da su gibi akıp geçmiş. Daha dün gibi geliyor NintendoTurkiye.com fan sitemizi açtığımız ilk gün. PHP-Nuke ile alelacele hazırlanmış sayfalar ve heyecanla girdiğimiz ilk Nintendo haberleri. Mario dendiği zaman adama deli gömleği giymiş gibi bakıldığı günler. O zamanlar hayal bile edemezdik ama aradan koskoca üç sene geçmiş de biz üçüncü yaşımızı Nintendo'nun Türkiye'deki kalbi Nortec Eurasia'da, kafamızda Mario şapkalarıyla kutlar olmuşuz.



Nortec Eurasia sağolsun, bizim için daha piyasaya bile çıkmamış yepyeni oyunların standlarını hazırlamıştı. Aralarında Metroid Prime 3, PES2008 Wii, Guitar Hero 3, WiiFit ve tüm Nintendocuların aylardır hayallerini süsleyen Super Smash Bros Brawl gibi oyunların bulunduğu bu standlardan en çok ilgi çekeni Guitar Hero 3 olmakla beraber, çok ilginçtir, futbolla yatıp futbolla kalkan memleketimde PES 2008 Wii en ufak bir ilgi görmedi. Vallaha ne yalan söyleyeyim futboldan ve futbol kültüründen zerre hazzetmeyen biri olarak bu duruma pek de üzüldüm diyemeyeceğim. Nintendocular futbol sevmiyor, bu artık laboratuar ortamında test edilmiş bilimsel bir gerçek.

Guitar Hero 3'ün başı hiç boş kalmadı, aynı şarkıyı 5 saat boyunca tekrar tekrar çalan arkadaşlarımız sağolsunlar, kafaların davul gibi olduğunu akşam sessizliğe kavuşunca fark ettik.

Her buluşmamızda yaptığımız gibi bu sefer de bir Super Smash Bros turnuvası düzenledik. Karakterleri rasgele seçime ayarlayınca kendisini SSB gurusu ilan etmiş bazı arkadaşların beyhude serzenişlerine tanıklık ettik. Önemli olan bütün karakterlerle iyi oynamak bir kere. Hıh.

Ayakkabılarını çıkarıp WiiFit'in üzerinde abuk sabuk hareketler yapan güruh hakkında çok fazla konuşmak istemiyorum, girdikleri bin bir türlü şekil nedeniyle rezil rüsva oldular zaten.

Naruto'nun son oyunu, Metroid Prime 3, Super Mario Galaxy, Zack&Wiki gibi favori Wii oyunlarını da deneme şansını bulduğumuz buluşmamızın sonunda hepimiz bize hediye edilen Super Mario şapkalarımızla kameralara poz verirken bir dahaki toplantı için yeni yaşımızı beklememe kararı aldık.

**- MERT HAKKI BİNGÖL**

### MARIO SCHUMACHER VS. LUIGI HAKKINEN

***An itibariyle Super Smash Bros. Brawl'ın Amerika'da çıkmış olması sebebiyle Wii'nin en çok beklenen oyunu payesini elinde bulunduran Mario Kart'ın resmi bir çıkış tarihi var artık. Nintendo'nun yaptığı açıklamaya göre Wiimote'u bir direksiyon gibi kullanacağımız aparatla beraber paketlenecek oyun 27 Nisan'da geliyor. Ne? Tabii ki Kuzey Amerika çıkış tarihi bu. Avrupa ne zaman biliyor musunuz peki? Haberi vermekle yükümlü olan insan olarak söyleyeyim bari: 11 Nisan! Avrupa olarak bir oyunu önceden oynamamızın zamanı gelmişti artık! Hah!***



## AYDIN HAVASI

**YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER**

- **6 milyon adet satan Metal Gear Solid 1'in makyajlanmış hali bu baharda PS Store ile PS3 ve PSP'lerimize geliyor. Makyajdan kasıt, asıl oyundan sonra GameCube'e çıkan "Twin Snakes" olabilir mi?**
- **PSP'nin internet radyo ve PSN desteğini geliştiren 3.93 güncellemesi çıktı.**
- **Sony Online Entertainment Başkanı John Smedey, "World of Warcraft'ın başarısını bile geçecek bir PS3 MMO oyununa hazır olun" dedi.**
- **Ubisoft son noktayı koydu: "Haze PlayStation3'e özel ve daima da öyle kalacak".**
- **Xbox 360 Avrupa'da fiyat kırıyor. Araştırmacılar ise Wii sahiplerinin bu yıl içerisinde PlayStation 3 alacaklarını söylüyor.**
- **PlayStation Network'e kayıtlı kullanıcıların %92'si erkek, %4'ü kadın, %4'ü de… eeeee… cinsiyet belirtmemiş diyelim.**
- **Nintendo, Brain Training'le sağlam kafadan sonra, sağlam da vücut yapmadan bizi rahat bırakmayacak anlaşılan. Şimdi de "Sağlık Koçum: Kilo Yönetimi" adında, size diyet programı hazırlayarak kilo kaybetmenizi sağlayan bir oyun çıkarttı.**
- **GTA IV'de 15 farklı multiplayer mod olacağı söylentileri dolaşıyor.**
- **Popcap Games, ünlü oyunları Zuma ve Heavy Weapon oyunlarını PS2'ye çevirmek üzere kollarını sıvadı.**
- **Capcom'un Resident Evil 0'ı Wii'ye uyarladığı söyleniyor. 2008 yazında çıkması beklenen oyunun hareket algılayıcı kontroller dışında GameCube versiyonundan pek bir farkı olmayacakmış.**
- **Nintendo Wi-Fi bağlantısı artık paralı olacakmış. Tabii bizi ne kadar ırgalar orası tartışmalı ama bugüne kadar bedava olan bağlantının kısmen paralı olacağı söyleniyor.**
- **Wii'nin sevilen oyunu Elebits'in devamının DS'e gelmesine ne dersiniz? An itibariyle oyun hakkında ses seda yok fakat yine de Wii'nin bir oyununu DS'e özel çıkarmak garip olsa gerek.**
- **Bu dedikodu aklınızı başınızdan alabilir, hazır mısınız? Guitar Hero: Beatles Edition! Beatles'ın şarkılarının lisans sahibi Sony'nin CEO'su Marty Brandier, sadece Beatles şarkılarına sahip bir Guitar Hero'nun ilgi çekici olabileceğini ve bu fikri kovalamayı isteyebileceğini söyledi. Haydi o zaman hep beraber: "You got that something, I think you'll understand…"**

# CONDEMNED 2 BLOODSHOT

**BELKİ CANINIZ ACIYACAK, RUHUNUZ DARALACAK... AMA BIRAKAMAYACAKSINIZ**

-SİNAN AKKOL







-"UVAAAAH! Ne güzel uyumuşum yaw..."
-"A...Abi...Güzellik uykunu uyumayı unutmuşsun!"

**1-** Condemned 2'nin atmosferi Silent Hill'in rahatsız ediciliğini bile aşıyor zaman zaman.

**2-**Palyaço! Palyaçolardan hiç hoşlanmam!

1



2



Ailelerde ve oyunlarla ilgisi olmayanlarda genel olarak şöyle bir yanlış kanı vardır: Video ve bilgisayar oyunları, "çocuk oyunu"dur. Hayır, bu yanlış bir kanı. Öyle değildir. Tıpkı filmler gibi, oyunların da çocuklara göre olanı, ergenlere göre olanı ve "sadece büyüklere göre" olanı vardır.

Condemned 2, işte bu büyüklere göre olanlardan. O yüzden az sonra okuyacağınız yazıda "kafasını kırın" ve "duvardaki kazığa geçirin" gibi ibareler göreceksiniz. Sadece içerdiği şiddetle de değil, insanı soktuğu ruh haliyle, sorunlu, paranoyak, alkolik ana karakteriyle, bu karakterin zor anlaşılan hikayesiyle Condemned 2, büyüklere göre bir oyun.

**ELİNİZİ KANA BULAMAYIN**

Condemned 2 bir korku/gerilim oyunu olmanın ötesine geçiyor, bazen ruhsal ve fiziksel sağlığınızla oynuyor. Bunu nasıl yapıyor peki? Eğer bizim Mehmet gibi "korku oyunlarından korkan" bir oyuncuysanız, pek fazla uğraşmıyor. Daha başladıktan 15 dakika sonra bu çürümüş, korkunç şehrin arka sokaklarında binaların camlarından zift gibi kapkara bir madde akmaya, bu katranımsı şeyin içinden kollar bacaklar çıkmaya başladığında zaten gamepad'i atıp diğer odaya kaçmış oluyorsunuz.

Ama oyunun benim gibi kaşar oyuncular üstünde de etkisi var. "Benim adım Thomas, bana bunlar komaz" (evet, ana karakterimiz yine Ethan Thomas) diyorsanız bile, oyun etkisini gösterecek üstünüzde. Ben oyunu oynarken Tuğbek de, Kaan da yarım saatten fazla dayanamadılar. Tuğbek "midem bulanıyor galiba" diyerek kaçtı, Kaan da "içim daraldı yahu!" diye uzaklaştı. Varın siz düşünün artık.

Neden ama? Oyunun sizi sokmaya çalıştığı ortam, yönettiğiniz karakter alabildiğine gerçekçi ama bir o kadar da rahatsız edici. Ethan ilk oyunda başına gelenler yüzünden delirmenin eşiğine gelmiştir ve halüsinasyonlardan kurtulmak için kendini içkiye vermiştir. Ama kabusları peşini bırakmaz. Ethan'ın bu rahatsız, paranoyak ruh halini verebilmek için oyunda renkler sık sık siyah beyaza dönüyor, sesler anormalleşip metalik efektlere karışıyor. Karıncalanma, parazitlenme gibi görsel efektlerin bolca kullanıldığı bölümlerde gözünüz yoruluyor, fiziksel anlamda rahatsız hissetmeye başlıyorsunuz. Tamam, oyunun bizi içine soktuğu atmosfer bunu gerektiriyor ama bunun oyuncuyu bu kadar zorlamayan bir yöntemi bulunabilirdi.

Oyun yaklaşık 10 saatte bitti. Ve her 2 saatlik Condemned 2 oynayışımdan sonra "bu kadarı yeter artık!" diyerek kendimi ofisten dışarı attım. Ve dikkat ettim, her seferinde depresif bir ruh halindeydim ve başım ağrıyordu. Ya biz komple yaşlanmışız ya da Condemned 2 işini çok iyi yapan bir oyun.

**SOPA, TAŞ, WARHAMMER…**

Condemned 2, birincil kişi kamera açısından oynanan bir oyun ama FPS demek zor. Elinize geçen her türlü sopa, boru, kesici, delici aletle yakın dövüşe girmeniz gerekiyor. Dövüş sistemi ilk oyundan daha kompleks ve çok daha iyi. L1 ile sol, R1 ile sağ yumruk atıyorsunuz. L3'e basıp kroşe, R3'le de tekme sallıyorsunuz. Sağlı sollu yumruklarla ve çeşitli kombine ataklarla giriştiğiniz rakiplerinizin ağzını burnunu kırıyorsunuz. Silahsız dövüş Condemned 2'nin en eğlenceli kısmı. Yumruğunuzun düşmanın kafasına isabet ettiğini ancak bu kadar tok bir şekilde hissedebilirsiniz gerçekten dövüşe girmeden.

Tabii yumruklarına güvenmeyenler için etraftaki her türlü sopa, daş, boru gibi "melee" (yok, sana demedim Goyuncuğum) envai çeşit silah da emrinize amade. Hangi aklı evvel düşünmüş bilmiyorum ama Bloodshot en olmadık sadist eylemlerinizi gerçekleştirebileceğiniz silahları bulacağınız bölümlerde geçmek üzere tasarlanmış. Terkedilmiş bir bowling salonunda üstünüze manyak gibi koşturan bir delinin kafasına bowling topuyla geçiriyorsunuz. Ama dananın kuyruğu Ortaçağ silahlarının sergilendiği bir müzede kopuyor. Takdir edersiniz ki Short Sword'dan Bastard Sword'e, Warhammer'dan Halberd'e, hatta Crossbow'a kadar "kavgada kullanılmayacak" silahları vitrinlerde görünce gözünüz dönüyor! Ancak karşınızdaki delirmiş insanların da bu bölümlerde chain mail kuşanmış olarak ve ellerinde balyozlarla gelebildiğini görünce, hevesiniz kursağınızda kalıyor, kursağınız kafanıza yediğiniz darbeyle ensenizden çıkıyor.

**SİES…. AYYY!**

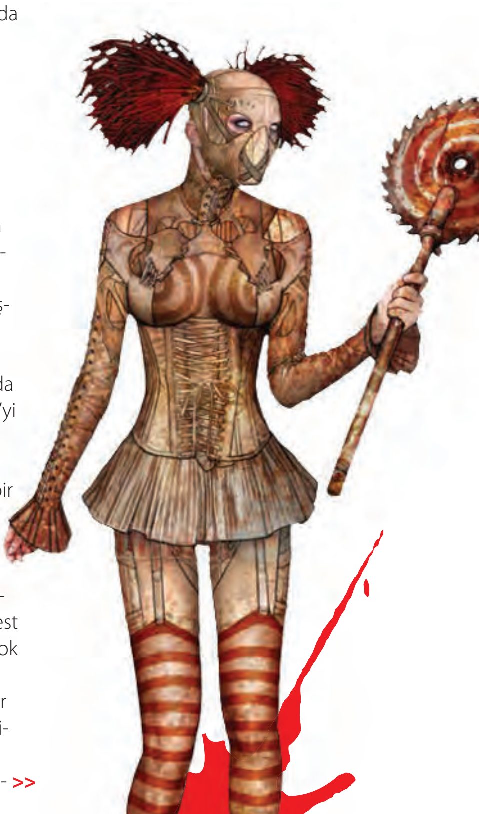
İlk oyunda Serial Killer X'in peşinde koşturmuş ama kafamızda birçok soru işaretiyle bitirmiştik macerayı. Condemned 2, ilk oyunun karanlıkta kalmış noktalarını aydınlatmak konusunda başarılı olmuş. Gerçi oyunun yarısından çoğunda kimin kime çalıştığını, kimin kime karşı komplo teorisi yaptığını bilemeyeceksiniz. Ama merak etmeyin, oyunun son yarısında hikaye hızla toparlanıyor. Metro City'yi giderek saran şiddet ve ölüm dalgasıyla, Ethan'ın kabuslarının arkasında yatan çok daha büyük ve karmaşık bir komplo teorisi baş gösteriyor.

Oyunun belli noktalarındaki suç mahallerinden yine deliller topluyorsunuz. Bu bölümler CSI sevenleri mest edecektir çünkü ilk oyundakinden çok daha karmaşık olmasına rağmen iyi kotarılmışlar. Üstelik delilleri ne kadar doğru toplarsanız, o kadar ödüllendiriliyorsunuz… Daha açık olması için örnek bir delil toplama seansı anlata- >>

condemned 2'de

## MUTLAKA BUNU YAPIN!

Oyuna iyice alıştıktan sonra birkaç bölümü değil tabanca, elinize hiç silah almadan bitirmeyi deneyin! Ölümle aranızdaki mesafede, güveneceğiniz sadece yumruklarınız olsun… Gerçekten erkek erkeğe dövüşecek cesaretiniz var mı görün.






Delil toplama sahnelerinde, kaç konuda delil toplayacağınızı ekranın ortasında görüyor, sağdaki listeden doğru seçeği işaretlemeye çalışıyorsunuz.

CONDEMNED 2 BLOODSHOT



"24 Saat Koruma Etkili" diş macunu kullan dediler, her şey çok güzel olacak dediler! Beni anlıyor muuusun?!"

**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ Son zamanların en korkutucu oyunu.
+ Dövüş sistemi ve delil toplama olayı dahil, birçok açıdan geliştirilmiş.
+ İnsanı araştırmaya yönlendiren gizler.
+ Seslendirmeler ve genel olarak sesler mükemmel.

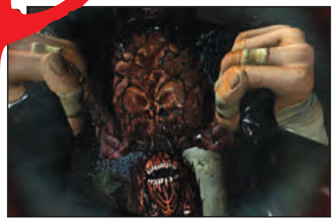
- İnsanı psikoza sokmaya Silent Hill'den daha müsait bir oyun.
- Multiplayer kısmı olmamış.
- Bu kez gereğinden fazla ateşli silah kullanıyorsunuz.

**1-** Birçok resim altında "daş yok mu daş?!" diye çığırmamızın sonucunu, acı verici bir şekilde görmek üzereyiz.

**2-** Tavandan sarkıp gırtlağımıza yapışan bu ziftimsi tipler ikinci, üçüncü seferden sonra artık sıkıyor.



1



## YARA BANDINIZI ALDINIZ MI?

**Kafanıza doğru hızla demir bir çubuk gelirken aklınızda bulunması gerekenler:**

* Fenerinizi daima açık tutun. Açık veya kapalı olması, zır deliye dönmüş düşmanlarınızın sizi fark etmesi açısından bir şeyi değiştirmiyor.
* Rakibinizle dövüşürken, bırakın ilk darbeyi o savursun. Kendinizi savunur veya kenara kaçarsanız 2-3 saniyeliğine afallayacaktır. Kafasına demir çubuğu indirmenin tam zamanı!
* 2-3 kişi birden size girerse ölürsünüz. Bu durumda yavaş yavaş geri çekilerek, dikkatle dövüşün. Eğer bir düşman diğerine vurursa, kendi aralarında dövüşmeye başlayacaklar. Hiç bulaşmayın, bırakın birbirlerini yesinler.
* Dövüşürken blok alıp öyle durmayın. Blok alır ve öylece durursanız, hayalarınıza tekmeyi yersiniz ve acır!
* Arka arkaya yumruk atmayın. Bir-iki darbe alıp sendeleyen ve size arkasını dönen düşman, hızla dönüp kafanıza geçiriyor elindekini.
* Eğer karşınızdaki size nişan alıyorsa saklanın! Elinizde sopa varken silahlı birisiyle karşılaşırsanız, %80 ihtimalle ölürsünüz.



"Al diyetini."

## BÖLÜM SONUNDA ALTIN MADALYA ALIRSANIZ, SOL ELİNİZDE BİR MUŞTA PEYDAHLANIYOR

>> yım: Bir suç mahalline girince ekranın ortasında bir kuş simgesi beliriyor. L1'e basarak delil toplama moduna geçiyorsunuz. Delilleri en doğru şekilde toplamak için, maktule yaklaşıyorsunuz. L1'e basıp yüzüne zoom ediyor yaşlı mı, genç mi olduğunu ve cinsiyetini çıkan listeden belirliyorsunuz. Sonra sırtındaki kurşun yarasına bakıyor ve sırtından mı, yoksa göğsünden mi vurulduğunu belirliyorsunuz. Cesedin yanındaki kimliğini bulup polis olduğunu anlıyorsunuz. En sonunda ultraviyole ışığınızı açıp cinayetin burada işlenmediğini, maktülün elleri üstünde buraya kadar süründüğünü buluyor, kan izlerini takip ederek cinayetin yapıldığı yere gitmeye çalışıyorsunuz.

Görüyorsunuz ya, delil toplama kısmı bu kez hem çok daha detaylı olmuş, hem de kafanızı kullanmanızı gerektiriyor. En önemlisi de sizi ödüllendirmesi. Her bölümdeki tüm delilleri mükemmel (Perfect) not alacak şekilde toplar ve Rosa bunları laboratuarda değerlendirirken onunla en doğru konuşma seçeneklerini kullanırsanız, bölüm sonunda performansınız Bronze, Silver veya Gold üzerinden değerlendiriliyor ve başarınıza göre bir özellik kazanıyorsunuz. Mesela ilk bölümde gümüş madalya alırsanız, sol yumruğunuzun içinde bozuk para taşımaya başlıyorsunuz. Böylece sol yumruğunuzla vurduğunuzda, rakibiniz birkaç adım geri sendeliyor. Ama aynı bölümde altın madalya alırsanız, bu sefer sol elinizde oyun boyunca taşıyacağınız bir muşta peydahlanıyor! Her bölümde altın seviyeyi tutturmak zor ama imkansız değil. Hatta bazı gold upgrade'lerin oyunu fazlasıyla kolaylaştırdığını söyleyebilirim.

Bloodshot'ın grafikleri oyunun atmosferine cuk diye uyuyor: Karanlık, paslı, çürümüş, boğucu mekânlar. Ama görsel olarak bir "güzellik" görmeyi beklemeyin. Ana karakterimiz bile çirkinlik abidesi. Bir tek Rosa 75 kilo vermiş ilk oyundan beri, bir güzel olmuş sormayın... Grafikler yıllardır çürümeye başlamış binaları, pastan parçalanmış metal yığınlarıyla dolu arka sokakları, çürümüş mahzenleri, vs.yi çok iyi veriyor. Ama dokular çok iyi değil, yakından bakınca özellikle PS3'e yakışmayacak çözünürlükte. Işıklandırma için de pek iyi şeyler söyleyemeyeceğim. Ama rakipleriniz hakikaten süper çizilmiş, yakınlaşmalar esnasında tüyleriniz diken diken oluyor.

Oyunda teknik aksaklıklar da yok değil. Kare oranı çok iyi değil (belki oyunun baş ağrısı yapmasının sebebi budur). Rakipleriniz de öldükleri anda ragdoll cehennemine geçiyorlar, kollar bacaklar bir yerlere gidiyor, bazen havada kalıyorlar. Bazen de biz yerdeki sandalye, karton kutu gibi şeylere takılıp kalabiliyoruz. Yapay zeka da inişli çıkışlı. Sizi araya alıp döverlerse hiç şansınız yok ama teke tekken genellikle elinizde oyuncak oluyorlar. Hele ki dövüşü bırakıp, size arkalarını dönüp 1 metre ötedeki köşeye saklanmaları yok mu... İlk gördüğünüzde "ne oluyoruz?" diyorsunuz. Üstelik her 30 saniyede bir bunu yaptıkları için bir süre sonra sinir oluyorsunuz. Gördüm işte, oradasın, yanına gelince köşeden dönüp kafama geçireceksin…

### MANHUNT'A LAF EDERKEN…

Condemned 2, ilk oyundan daha uzun, daha iyi kotarılmış, hikayesi oturmuş ve genel olarak daha iyi bir oyun. Multiplayer'ı es geçin, oyun başladığı anda tek olan herkes birbirine koşup kamyoncu dövüşü yapıyor. Ama tek kişilik oyun tatmin ediyor. Oyunu bitirince açılan FPS modu ve oldukça zor challenge'larıyla 10 saatlik oyun süresini 13-14'e de çıkartabilirsiniz. Ama hepinizin huzurunda yapımcı Monolith'i kendini karanlık, izbe FPS'ler yapmaya adadığı için kınamak istiyorum. FEAR, iki Condemned yaptınız, şimdi de Project Origin'i yapıyorsunuz… Nerede benim rengarenk Shogo'm? Bir No One Lives Forever'ımız vardı bizim, o ne oldu? Lütfen, içimizi karartmayın bu kadar, biraz da Kate Archer ablamızı görmek istiyor gözlerimiz yahu!



## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Yapmak istediği şeyi çok iyi başaran bir Condemned 2, sizi hem korkutacak, hem de rahatsız edecek.

**8.4**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Monolith > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (159 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Oyuncu Sayısı:** 1 ila 8 > **Web:** condemned2.sega-europe.com



# GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

## PSP'DEN KAN SIZIYOR, NEDENDİR? -VOLKAN TURAN

Tam bir sene önceki heyecanımı hatırlıyorum da, güzel günlerdi gerçekten. PS2'min açlığına *God of War II* ile son vermiş, 2005'ten kalan kesme-biçme operasyonu için de parmaklarımı yeniden göreve çağırmıştım... Tabii GoW2 itinayla tüm zorluk seviyelerinde oynandı, didik didik edildi ve stand by konumuna alındı (bizde shut down tuşu bulunmaz). Neyse artık; PS3'e de üçüncü oyunu bekliyoruz, görüşürüz... Demeden önce de *Chains of Olympus* duyuruldu Sony tarafından. İyi de, bir avuç kadar şeye Kratos nasıl sığacaktı?

### KRATOS vs. DORITOS

Biz şaka sandık ama gerçek çıktı! Kratos hap boyutuna düşmüşse de (Gripin kadarken bebe aspirinine dönmüş diyebiliriz) formundan hiçbir şey kaybetmemiş. Chains of Olympus (CoO) ilk oyunun 10 yıl öncesinde geçiyor. Kratos tanrılar tarafından kurtarılmış ve Attica'ya (Yunanistan'a) gönderilmiştir. Görevi İran istilasına karşı koymak ve zafer elde etmektir. Tabii dev sürüngen Basilisk ilk boss'umuz olacaktır ve bu sadece başlangıçtır. Morpheus'un sisine Helios'la karşı koyacak, Eos'la tanışacak ve güzeller güzeli bir tanrıçayla 'papaz kimde' oynayarak serüvenine bir kez daha ara verecek Kratos. CoO, "az zamanda çok işler başardık" oyunu, kısa ama yoğun bir macera.

İlk etapta CoO'un görsel olarak PS2'den PSP'ye çevrileceğini, bunun da beraberinde -bir ihtimal- hayal kırıklığı getireceğini düşünmüştük. Ama yapımcı Ready at Dawn bizi resmen ters köşeye yatırdı. Dexter'da da aynı naneyi yiyen RaD stüdyosu, CoO'un grafiklerini (dokular, modeller, animasyonlar) baştan yapıp PSP için özelleştirerek olası sorunların önüne geçmiş. Bununla da kalmayıp PSP'nin en iyi grafikli oyununu ortaya çıkarmış.

Animasyonlar, ışık dinamiği, gölgelendirme, alev ve patlama efektleri, sualtı vb. her tür albeni unsuru, PSP'de görebileceklerinizin en iyisi. Mekân tasarımları da yine ustaca. Her bölümün mitolojide geçtiği bir yer var ve bu mekanlar son derece müthiş gözüküyor. Bu güzellik ve zekâ bölüm tasarımlarında da gösteriyor kendini. Zaten GoW önceki iki oyunuyla da bu konuda kendini kanıtlamıştı. Gerek aksiyonun geçtiği, gerekse de çevre tabanlı bulmacaların dizaynları aynı mantıkla hazırlanmış ve sonuç dört dörtlük. Tabii her bir ayrıntı daha fazla yer kaplamak anlamına geldiğinden, çok aşırıya kaçılmamış. Mekan içi tasarımlar da mütevazi. Aksi halde GoW'a yakışmayacak yavaşlamalar söz konusu olabilirdi. Ama şükürler olsun ki sadece bir kere loading ekranı görüyor ve arkasından su döküyorsunuz... Selametle!





1- Blade of Chaos yine favori silahımız. Seviyesi arttıkça 'korkulan adam' oluyorsunuz.

2- "Arka dişin çürümüş. Aaa de bakim!" "Aaa???!"

Dövüş sisteminin de PS2'den daha rahat olduğunu görüyoruz. Her ne kadar L2-R2, sağ analog çubuğu olmasa da, herhangi bir tuşun eksikliğini çekmiyorsunuz. Özellikle benim sıkça kullandığım 'takla atma' hareketi PS2'den daha kolay çünkü parmaklarınızı analog çubuğa getirmeniz gerekmiyor. Silahlar ve büyüler bakımından CoO biraz zayıf kalmış (GoW 2'ye göre). Gönül, geçiş yapabileceğimiz birçok silah, büyü olsun isterdi ama bu yeniliksiz haliyle de gayet tatmin edici, tok bir dövüş atmosferi yaratılmış.

### HELAL-İ HOŞ OLSUN MU?

Peki, CoO ödediğiniz paranın hakkını verebiliyor mu? Kesinlikle, hatta fazlasını... Oynanış süresi bir PSP oyunu için gayet yeterli. Az sayıda boss olsa da, çevreye dağıtılmış ve dikkatli gözlerin bulacağı gizlerle tekrardan oynanabilir. Oyunu bir kere bitirince açılan, gayet deli edici bir zorluk seviyesi de bulunuyor. Challenge of the Gods bölümü iki oyundaki Challenge of the Hades bölümleri gibi: Zor ama ödüllü (kostümler, nasıl yapıldılar vb.)... Sonuç itibariyle God of War: Chains of Olympus ***PSP'nin en iyi oyunu***. Her yönden harika ve uğruna PSP bile aldırtabilir. PSP alamayacak olan PS2 sahipleri de, Sony'nin oyunu PS2'ye de çıkarması için dua etmeye başlayabilir. Amin!



Kıyamet öncesi, şöyle sıkı bir poz verelim.

**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ Muazzam aksiyon sahneleri
+ Albümü alınası müzikler
+ Tekrar oynanabilirliği yüksek
+ Grafik ve ara sahnelere laf yok

- Boss ve bulmaca sayısı az
- Daha fazla silah, daha fazla büyü, daha fazla hareket olmasını isterdim

> **Tür:** Aksiyon > **Yapımcı:** Ready at Dawn > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Oyuncu Sayısı:** 1 > **Web:** www.us.playstation.com/godofwar_chainsofolympus

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PSP'niz var, aksiyon oyunu seviyor ama bu oyunu oynamıyorsanız, çıldırmış olmalısınız.

**9.3**




# GRAN TURISMO 5 Prologue™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

## HIZIN ZERAFETI GERİ DÖNÜYOR - TUĞBEK ÖLEK

Sony, PlayStation 3'ü ilk duyurduğunda öyle oyun içi görüntüler göstermişti ki neye uğradığımızı şaşırmıştık; özellikle de Motorstorm, Getaway, Killzone 2, Gran Turismo HD. Ama aylar ilerledikçe bu oyunlar birer birer balon gibi patlamaya ve PlayStation 3'ün gücünden şüphe edilmeye başlandı. Motorstorm hiç de tanıtımındaki gibi muhteşem değildi. Killzone 2'nin görüntülerinin oyun içi değil CGI olduğu ortaya çıktı. Getaway'den ise bir daha haber alınamadı. PS3'ün o ilk gününde bizi heyecandan darmadağın eden kare as oyunlarının aslında birer yalan olduğunu düşünmek kahrediciydi. Ama kare aslardan birini atlamıştık bu kederli günlerde, hem de kupa asını, PlayStation 3'ün gücünü dünyaya kanıtlayacak, yarış oyunları imparatorluğunda sonuna kadar hak ettiği koltuğu alacak bir oyunu. Eğer damarlarınızda birazcık olsun petrol aşkı akıyorsa hazır olun, çünkü gelmiş geçmiş yarış oyunlarının en muhteşemiyle karşılaşmak üzeresiniz. İlki on sene önce yayınlanan ve bugüne kadar 50 milyonun üzerinde oyunu satılan bir seri Gran Turismo. Bu seri hakkında oyuncuların hisleri ikiye ayrılır. Bu iki gruptan biri, oyunu zor bulup uzaktan saygı duymakla yetinir, diğer grup ise onun aşığıdır. Gerçekçi sürüş deneyimi, gerçeğinden ayırt edilemeyen araba modelleri ve bugüne dek hiçbir oyunun yanaşamadığı bir marka ve model zenginliği… Serinin bir önceki oyunu Gran Turismo 4'de 721 farklı araba modeli olduğunu söylemek bile bu saygının ve aşkın sebebini açıklamaya yeter.

### PS3 GT

Böylesine muhteşem bir efsanenin, arkasına PlayStation 3'ün gücünü aldığında neler yapabileceğini düşünmek bile bizce heyecanlanmak için yeterliydi. Gerçi PlayStation 3'ün üç asının fiyasko çıkması bizi korkutuyordu. Ya Gran Turismo da kötü çıkarsa diye endişe etmeden duramıyorduk. Ama hiç bekletmeden gerçeği söyleyelim baştan. PS3'ün kupa ası vaat edilenden bile güzel. Gran Turismo 5 Prologue'u PS3'e yerleştirdiğiniz andan itibaren karşılaştığınız görsel ziyafet anlatılabilir gibi değil. Bir oyunun grafiklerinin gerçekliğe bu kadar yaklaştığına inanmak gerçekten zor. Hele de oyunlarla çok alakadar olmayan birini alır da bu oyunun karşısına oturtursanız, görüntülerin kamera çekimi olmadığını anlaması imkansız. Elbette böylesine muhteşem grafiklerin, gerçekçi araba fizik ve modellerinin hazırlanması çok büyük bir iş. Zaten Prologue'a başlar başlamaz "Bu, dünyanın geliştirilmesi en zor oyunu olmalı" diye düşünmeye başladım. Bu yüzden Polyphony Digital aynı Gran Turismo 4'de yaptığı gibi karşımıza ilk olarak asıl oyunla değil, ağzımıza bir parça bal çalan Prologue versiyonuyla çıkıyor. Ve üzgünüm ama ilk paragrafta gelmiş geçmiş yarış oyunlarının en muhteşemi derken kastettiğim, bu ay incelediğimiz Prologue değil, gelecek sene çıkacak olan Gran Turismo 5 idi.

Polyphony Digital'in önden Prologue'u yayınlamasının sebebi Gran Turismo 5'i heyecanla bekleyen hayranların sabırsızlığını bir parça olsun yatıştırmak. Prologue için kısaca, oyunun bu ana kadar hazırlanmış kısımlarıyla üretilmiş bir ön sürüm diyebiliriz. Ama oyunun bu ön sürümü bile öylesine kusursuz ki piyasadaki yarış oyunlarının çoğundan iyi.

### VİDEODA BAŞROL SİZİN

Oyunu ilk taktığınızda çok şık bir giriş videosu karşılıyor sizi. Ama çok da "off, videoya bak" denecek bir şey yok, çünkü video oyun içi grafiklerle



Jolly Tour'la görüştüm, Nürburg seferine toplu bilet alırsak çok iyi indirim yapıyorlar ama Hotel Stern'in önüne Ferrari ayarlamak konusunda garanti veremediler.

**1-** Artık araba içi kameranız var ve ön paneller inılmaz özenli bir gerçeklik taşıyor.
**2-** Prologue'da, demoda gördüğümüz drift modu da bulunuyor.

1



2



hazırlanmış ve birkaç dakika sonra aynen bu grafiklerle oynuyor olacaksınız. Videonun ardından sizi oyunun ana menüsü karşılıyor. Düzeltiyorum, buna ana menü demek haksızlık olur. My Page adı verilen bu ekranda, aktif arabanızı harika bir atmosfer içinde endam ederken görüyorsunuz. Bazen Kyoto'da sakin bir sokağın yeşillikleri içinde çıkıyor karşınıza, bazen de Nürburg'un meydanında taş parkeler üzerinde.

My Page'in üzerinde şık bir dünya haritası duruyor. Haritanın üzerinde dünyanın en meşhur yarış pistleri işaretlenmiş ve sürekli olarak pistlerdeki hava durumu bilgisi geçiyor. Sol taraftaki takvimden ise bu pistlerdeki yarış programlarını takip edebiliyorsunuz. Aşağıda ise oyunun bütün fonksiyonlarına ulaşabildiğiniz menü düğmeleri sıralanıyor. İlk arabamızı almak için hemen Dealerships düğmesine yöneliyoruz. Karşımıza bir anda 22 farklı araba markası çıkıyor. Bu markaların altında yer alan 71 arabadan çoğu için başlangıçta verilen para size yetmiyor. Ama tüm arabaları görüp özelliklerine bakabiliyorsunuz. Burada ilk başta görünmeyen tek araba bonus olarak karşımıza çıkan 72 numara, yani Ferrari F2007. Yanlış duymadınız, Kimi Raikkonen'i geçen sene zafere taşıyan muhteşem F2007'den bahsediyorum. Bu arabayı elde edebilmek için çok ama çok ter dökmeniz gerekecek.

Oyunda bulunan 71 araba, Gran Turismo'nun yüzlerce arabalık koleksiyonlarına alışmış oyuncular için az gelebilir. Ama o 71 arabanın içinde neler var bir bilseniz: Audi R8, Ferrari 599, Lotus Elise 111R, Mitsubishi Evo X, Ford GT ve inanması zor ama VW Golf IV bile var. İnsanın kendi arabasını bir oyunda bu kadar gerçek olarak karşısında bulması tarifsiz bir duygu. Üstelik her araba resmi renk seçenekleriyle konmuş. Oyuna girdikten iki dakika sonra Nürburg'un sokaklarında Mavi Ejder (bizim koyduğumuz ismi) hava atıyor bana. Bir penceren otoparka bakıyorum, bir televizyondaki görüntüye. Aynı araba bu ya, her detayı aynı. İnanılır gibi değil.

Heyecanımı yenemeyip hemen Events menüsüne giriyorum ve ilk yarışıma başlıyorum. Professional'da yarışıma rağmen Gran Turismo her oynamama rağmen Gran Turismo her zamanki gibi sizi mücadeleye zorluyor. Öyle gaza basıp 3-5 arabayı birden sollayabileceğiniz türden oyunlarla hiç alakası yok. Liderliği ele geçirene kadar zorlanmanız, ter dökmeniz gerekiyor. İlk yarış kolay olduğundan ve hala virajlara tam gaz girip rakibe toslayarak yavaşlama üçkağıdı işe yaradığından ilk yarışımı kazanıyorum. Ama çok paslanmışım, hem de çok. Üç yarış sonra bırakın kazanmayı, sonuncu olmamak için ter dökeceğime şüphe yok. Sıkı bir antrenman programına sokmam gerekiyor kendimi. Çünkü artık karşımda yeteneklerimi ispatlayacağım direksiyon özürlü yazar arkadaşlarım yok sadece, artık bütün dünyaya karşı yarışabilirim.

## KENDİ ARABANLA, GERÇEK RAKİPLERLE

Evet artık Gran Turismo online oyunların engin denizlerine açılıyor. Artık dünyanın dört bir yanından oyuncularla oynama şansına sahipsiniz. Ve bu dünyada kimin daha iyi bir sanal yarışçı olduğunu kanıtlayacak bir oyun varsa o da Gran Turismo'dan başkası olamaz. Üstelik oyunun online oynanışı oldukça sorunsuz, hem de tam 16 kişilik yarışları destekliyor. İnternet bağlantınız sapıtmadığı sürece elbette. Benim oyunu denediğim süre boyunca Anadolu yakasını kasıp kavuran bağlantı sorunları ne yazık ki yeterince oynayabilmeme imkan vermedi. Gerçi pek de kötü olmadı bu. Güçlü arabaları açmak, yarış yeteneklerinizi geliştirmek ve online arenada kepaze olmamak için biraz süreye ihtiyacınız var.

Online yarışlarla ilgili tek sorunum oyunun adam gibi bir oyun lobisi veya arkadaşlarımla oynama seçeneği sunmaması. Online yarış dediğiniz anda sizi rasgele birileriyle oyuna sokuyor. Polyphony Digital gelecekteki güncellemelerle seçeneklerin geliştirileceğini söylüyor.

Gran Turismo'yla gelen en ilginç yenilik ise Gran Turismo TV. My Page'den ulaşılan bu sayfadan PSN üzerinden indirdiğiniz videoları izleyebiliyorsunuz. Polyphony yarış severlerin ilgisini çekecek yayınlar hazırlıyor ve siz de oyun içinden bunları indirebiliyorsunuz. Röportajlar, yarış yayınları, tanıtım videoları ve en heyecan vericisi; BBC'nin efsanevi Top Gear programının tam 40 bölümü. Bu videoların bir kısmı HD yayın olacak üstelik. Ne yazık ki ben oyunu piyasaya çıkmadan incelediğim için henüz bir video eklen- >>


Şu soldaki canavar GTR'ın ön panel göstergelerini Nissan, Polyphony'ye tasarlatmış.

### GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ TELEVİZYON PROGRAMI

Prologue'un içinde Top Gear'ın 40 bölümünün yayınlanacağını duyduğumda nasıl bir çığlık attığımı anlatamam. Bugüne kadar Top Gear'ın özeller dahil bütün bölümlerini izlemiş olsam da GT içinden Top Gear izleme fikri tüylerimi diken diken etti. Çünkü sadece en iyi araba programı değil Top Gear, bugüne kadar yapılmış en iyi TV programı! Belli bir teması olmasına rağmen her bölümünde bu kadar yaratıcı, bu kadar şaşırtıcı ve bu kadar eğlenceli olmasına hala şaşırıyorum. Bu programda Kuzey Kutbu'na arabayla ilk seyahatten tutun da uçak gemisinden araba havalandırmaya, Apache helikopterle Lotus kovalamaktan SAS keskin nişancıları arasından McLaren SLR'la sıyrılmaya kadar sayısız çılgınlık izleyebileceksiniz.

Üstelik programın sunucuları Jeremy Clarkson, Richard Hammond ve James May'in hayranı olacaksınız. Aralarındaki muhabbetleri ve yaptıkları çılgınlıkları arkadaşlarınıza anlata anlata bitiremeyeceksiniz. Hele araba tanıtımlarının çekimleri... Dünya üzerindeki hiçbir araba üreticisi, hiçbir reklam ajansı hiçbir araba filmi, dört tekerlekli canavarları bu program kadar estetik görüntüleyememiştir. Eğer olur da Audi R8 testine denk gelirseniz nefes almadan izleyin, Hamster'ın sahneye girişini ömür boyu unutamayacaksınız.


Hamster, Veyron'uyla bir savaş jetine meydan okurken...



Resmin en sol köşesinde, Londra'dayken aspirin aldığım Booty'yi görüyorsunuz. Bir oyunun bana bunu söyleteceğine inanmazdım.



### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Araba sürme hissini birebir veriyor
+ Oyunun her saniyesi kusursuz bir video gibi
+ Bu sokaklar, bu şehirler gerçek!
+ Hiç zorlanmadan 60 FPS çalışıyor

- Yapay zekâ yerinde sayıyor
- Soğuk, yabancı atmosfer
- Sıradan bir oyuncu için çok zor

>> memişti. Ama ilk videonun düşeceği günü heyecanla bekliyorum.

Oyundaki diğer bir yenilikse Quick Tune özelliği. Önceki Gran Turismo oyunlarından daha fazla tuning seçeneğini daha kolay kullanılabilir şekilde sunuyor Prologue. Ama nedense bu özellik C, B ve A sınıflarındaki toplam 30 yarışı bitirdiğinizde açılıyor ancak. Oyunun başından ince ayar çekememek kötü olmuş. Ve itiraf etmeliyim ki bu satırları yazarken henüz yarışların tümünü bitirmediğimden Quick Tune'u görmüş değilim. Muhtemelen siz okurken ancak karşılaşmış olacağım kendisiyle. Ayrıca bu 30 yarışın bitmesiyle daha da zorlu (çok kolaydı sanki de ilk 3 sınıf) S sınıfı yarışları açılıyor. Bu 10 yarışta başarılı olabilmek için mutlaka ince ayar özelliklerini kullanmalısınız diyor Polyphony Digital. Ayrıca S sınıfında virajları hızlı dönmek için rakibe toslarsanız sizi yavaşlatarak cezalandırıyor oyun.

Bu muhteşem oyunun yapımcılarının diğer bir iddiası ise oyunun yapay zekâsının hayli geliştirildiği. Ama bu konuda onlara katılamayacağım ne yazık ki. Yapay zekâ hala dümdüz sürmekle meşgul arabasını. Tamam, eski oyunlara göre bir parça daha hırslılar, en azından sizi sıkıştırma konusunda daha agresifler. Ama Gran Turismo'nun bu konuda yiyeceği fırınlar dolusu ekmek var. Zayıf yapay zekâ, serinin en güçsüz yanı olmaya devam ediyor anlayacağınız.



Tünelin sonundaki ışığa yaklaşırken gözlerinizi kısmayı ve hafif sağa kırmayı unutmayın.

Ancak sürüş dinamiği ve fizikler eski oyunlara göre hayli değişmiş. Arabalar arasındaki karakter farkları iyice belirginleşmiş. Özellikle Golf'ü kullanırken sürüş hissinin gerçekle benzerliği beni çok etkiledi. Hatta üçüncü yarışımda geçen yaz TEM'de attığım 360 derece spin'in tam aynısını atmayı bile başardım. Bilin bakalım kaçıncı oldum =) (TEM'de de derece vermemişlerdi zaten). Gran Turismo 5 Prologue'un eski oyunlardan biraz daha zor olmasının sebebi de fizik dinamiklerindeki gelişim. Arabanızı sürerken geri planda çok daha fazla matematik hesabının döndüğünü hissediyorsunuz. Yarış sizi daha fazla mücadele etmek zorunda bırakıyor ve eskisi gibi rahat olamıyorsunuz.

Prologue'un en sıkıcı yanı oyunu dolduran 71 araba arasından en azından favorilerinizi almak için bile tonla paraya ihtiyacınız olması. Bu yüzden aynı yarışları tekrar tekrar yapıp duruyorsunuz. Üstelik eskisi gibi her yarışa her arabayla giremiyorsunuz. Mesela C sınıfındaki yarışların bazılarına illa Suzuki Cappuccino ile girmeniz gerekiyor. El mahkum cepteki 3-5 kuruşu da bu gereksiz arabaya yatırıyorsunuz. Bir araba alabilmek için aynı yarışları tekrar tekrar dönmek bir noktadan sonra cidden çok bunaltıyor. Hele gözünüzü Ferrari F2007'ye diktiyseniz aynı virajları yüzlerce kez dönmeniz gerekecek.

## MENÜYE SAYGI GÖSTERİSİ?

Prologue'da eleştirilecek diğer bir konu, oyunun soğuk ve aristokrat yapısı. Gerçi benim için ve muhtemelen çoğu GT hayranı için alışıldık bir şey bu ve sorun değil. Ama bu oyunla GT dünyasına merhaba diyenler karşılık olarak çok soğuk bir selam alacaklar. Buna oyunda en basit bir şey için bile menü menü gezmeniz gerektiğini ve sizi hiç yalnız bırakmayan asansör müziklerini de ekleyin. Pek çok oyuncu, çok hızlı sıkılacaktır. Düşünsenize bir yarışı kaybettiniz ve diğer arabanızla tekrar denemek istiyorsunuz. Yarıştan çık, ana menüye dön, garaja gir, arabanın sayfasına gir, arabayı seç, aynı yolu takip ederek yarışa geri dön. Bir noktada "yeter be, azıcık da pratik olun" demeden edemiyorsunuz.

Neyse bu oyun yine de harika ve ben daha fazla kötülemeden önce tekrar mükemmel grafiklerine dönmek istiyorum. Allahım bu nasıl bir grafiktir, nasıl bu kadar araba bu kadar güzel modellenir. İnanın bu sayfalarda gördüğünüz tüm resimler oyunun içinden ve tek biri bile makyajlanmış değil. Oynadığınız şey bu gördükleriniz. Üstelik siz daha arabaların güzelliğine alışamadan pistlerde kaybediyorsunuz kendinizi. Oyunun demosunda da bulunan dağ pisti Eiger Nordwand'ın uçsuz bucaksız dağ manzaralarını zaten görmüşsünüzdür bugüne kadar. Dört yarış pisti Daytona, Suzuka, Fuji ve High Speed Ring de çok güzel tasarlanmış. Ama asıl ölümcül darbeyi vuran Londra pisti. Polyphony Digital resmen Londra'nın merkezini alıp küçültmüş ve oyunun içine koymuş. Pistin güzel görünmesi bir yana Londra sokaklarının bire bir aynısının yapılmış olması akıl almaz bir şey. Londra pistine ilk girdiğimde öylesine şaşırdım ki yarışı bırakıp sokaklarda gezmeye başladım. Aaa bu kafede kahve içmiştim, şu eczaneden aspirin almıştım, bu barın kapısından bakıp kaçmıştım, şu da yanında resim çektirdiğim aslan. Her bina, her dükkan, her ince detay birebir eklenmiş oyuna.

Prologue tam bir oyun değil elbette. Pek çok eksiği ve bazı tasarım hataları var. Bu yüzden ancak GT fanatikleri yere göğe sığdıramayacaktır. Seriye gönül bağı olmayanlar oyundaki pek çok şeye burun kıvırmakta çok haklı. Ama sadece motor sesiyle bile zevke gelen, arabaların güzelliği karşısında mum gibi eriyen oyuncular için eşsiz bir deneyim Prologue. Yani tam petrol kafalara göre bir oyun (senden bahsediyorum Clarkson). Üstelik Prologue böylesine güzelken Gran Turismo 5'in ne kadar iyi olacağını tahmin etmek hiç de zor değil. Sıkın dişinizi, Prologue'la geçirin günlerinizi. Gelmiş geçmiş en muhteşem yarış oyununa sadece bir sene kaldı.

1 

2 

1- İşte hayallerimin otomobili Aston Martin DB9. Allahım bu kadar renk içinde nasıl seçim yapayım?

2- MyPage'den bilgisayarlarımızın masaüstüne de istiyoruz.

> **Tür:** Yarış simülasyonu > **Yapım:** Polyphony Digital > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (99 YTL)
> **Yaş Sınırı:** 3+ > **Multiplayer Özelliği:** 16 kişi > **Web Sitesi:** www.granturismoworld.com

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Oynanabilirlik | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

GT fan kitlesini bir süreliğine sakinleştirecek kadar iyi. Ama asıl olan kesinlikle GT5'tir!

**8.7**

PC – PS2 – **PS3** – Wii – 360



# SAVAŞ HİÇ BU KADAR RİTMİK OLMAMIŞTI

**-ESER GÜVEN**

Bazı yapıtları başkalarına anlatmak zor iştir, hani derler ya 'yaşamadan bilemezsin' diye. Mesela Lost dizisini 'ıssız bir adaya düşen bir grup insanın başına gelen sıradışı olaylar' şeklinde duyduğum için gözümde klasik bir Robinson Crusoe macerası canlanmış ve diziye resmen geç başlamıştım. Dexter'ı sıradan bir seri katil dizisi olarak düşünüp uzak durmuştum. Halbuki neyle karşı karşıya olduğumu anlamak için ikisinden de birer bölüm seyretmek yetmişti. Patapon da işte tam böyle bir şey, ben size burada ne anlatırsam anlatayım kafanızda gerçek anlamda canlandıramayacak ama denediğiniz anda bu büyülü dünyada kendinizi kaybedeceksiniz.

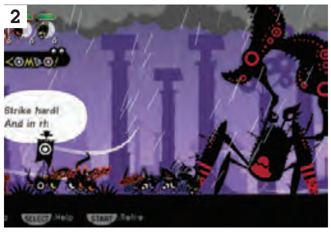
### CHAKA CHAKA PATA PON

Çok zor olacak ama size oyunu ucundan, kıyısından anlatmaya çalışayım. Efendim bu bir ritim-aksiyon oyunu (bakın, olmadı işte, aklınızda her ne canlandıysa Patapon o değil). Patapon ismindeki savaşçılardan oluşan kabilenizi dünyanın sonuna ulaştırmak için yönetiyor, size engel olmaya çalışan Zigotonlarla ve çeşitli ara canavarlarla savaşıyorsunuz. Bunların tümünü de dört tuşa basarak verdiğiniz ritim komutlarıyla yapıyorsunuz. Çünkü sizin çaldığınız davul olmadan Pataponlar hiçbir şey yapamıyor. Vereceğiniz komutlar karmaşık değil: İlerle, saldır, savunma yap, geri çekil, saldırıya hazırlan. Oyuna başladığınızda yalnızca ilk iki komutun melodisini biliyor ve ilerledikçe diğerlerini de öğreniyorsunuz.

Oyunda zorluk derecesi gittikçe artan 30 bölüm var. Hikaye bölümlerini geçtiğinizde bir daha geri dönemiyor, bunun yerine *dünyanın sonuna* daha da yaklaşıyorsunuz. Canavar bölümlerini geçtiğinizde ise canavarın level'ı artıyor ve daha da zorlaşan bu canavar bölümünü tekrarlayabiliyorsunuz. Bu bölümler ordunuza ekipman ve malzeme toplamak için mümkün olduğunca çok tekrarlamanız gereken bölümler, ancak karşınızdaki düşman zorlaştıkça farklı taktikler ve farklı ordu yapıları kullanmanızı gerektirdiğinden kesinlikle sıkıcı olmuyor. Evet, ordunuzun yapısını da siz belirliyorsunuz. Okçular, mızraklılar, atlılar, borucular (görmeniz lazım) gibi toplam altı gruptan üçünü ordunuz için seçiyorsunuz, bu da size yeterince stratejik çeşitlilik sağlıyor. İnanın bana, daha fazlasının olmasını istemezdiniz, bu haliyle bile seçim yapmak yeterince güç.

Ana bölümlerin yanı sıra birçok farklı mini oyun da ordunuzu daha da geliştirmeniz için size komik ve eğlenceli imkanlar sunuyor.





**1- Üç deyince heykele dalıyoruz, hazır mıyız?**

**2- Böyle artist gibi girdim yengece, üç saniye sonra iki Pataponumu yedi.**

Ufff, böyle bir oyunu tek sayfada anlatmaya çalışmak çok güç; müzikler dehşet, sesler süper, grafikler cıvıl cıvıl… İyisi mi daha fazla kasmayayım kendimi. Onun yerine şöyle yapalım, bana güvenin ve Patapon'u 15 dakika oynayın. 3 saat sonra bataryanız azaldığı için oyuna ara verdiğinizde 'bir an önce şarj olsun da devam edeyim' diye düşüneceğinize, o süre içinde de kendi kendinize 'pata pata pata pon' diye mırıldanacağınıza garanti veriyorum. Anlaştık mı?



### ÖLÜMCÜL KOMBİNASYON – MOGYOON MEGAPON

**Megapon üretmeyi öğrendiğiniz anda yemeyin içmeyin, ka-ching ve materyal biriktirin ve 3 tane Mogyoon Megapon yapın. Bu üçlü grubun saldırı değeri o kadar yüksek olacak ki düşmanın üzerinde çıkacak sayılara inanamayacaksınız.**




**Aha da kelebek, indirin aşağı.**

**Ne iyi? Ne Kötü?**

+ Cıvıl cıvıl grafikler
+ Akılda yer eden melodiler
+ Müthiş animasyonlar
+ Her tarafı artı bu oyunun

- Başından kalkamıyorsunuz
- Keşke daha uzun olsaydı
- Görev sırasında oyunu durdurma imkanı yok



## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bir gün herkes Patapon oynayacak!

**9.1**

> **Yapım:** Pyramid / Interlink > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.us.playstation.com/patapon/



# DEWY'S ADVENTURE

## YÜRÜMELİ DEĞİL, "AKMALI" OYUN… - MERT HAKKI BİNGÖL

Eskiden "ilerlemeli oyun" diye bir tabir vardı, hala daha kullanılıyor sanırım. Karakteri sürekli "ilerleterek" o mekan senin bu mekan benim dolaştığımız oyunlara ilerlemeli oyun deniyordu. Oyuncu amcadan oyun alırken ilerlemeli oyun istiyorduk. Devir değişti, artık oyunlar "ilerlemeli oyun" sözüyle tanımlanamayacak kadar kompleks hale geldi. Şimdi anlatacağım oyun da işte böyle kolay kategorize edilemeyecek oyunlardan biri. Türü: Akmalı oyun.

Dewy's Adventure, karakterin kendisini değil de mekânı kumanda ettiğimiz ilginç bir oyun. Oyunda Dewy ismin-de bir "su damlası"nı canlandırıyoruz. Dewycik bu nedenle gayet akışkan bir yapıya sahip ve en küçük bir eğimde hemen eğim yönüne doğru süzülmeye başlıyor. Wii kumandasını *Excite Truck*'ta veya *Super Paper Mario*'da olduğu gibi yan tutarak kullanıyoruz. Kumandayı sağa-sola, ileri-geri bükerek Dewy'nin üzerinde durduğu zemine eğim kazandırıyor, Dewy'nin o yöne doğru akmasını, yani ilerlemesini sağlıyoruz. Oyunda karakteri hareket ettirmek için kesinlikle yön tuşlarını kullanmak yok, her şey eğimle.

Dewy'nin üç hali var; sıvı, katı ve gaz. Normal şartlarda sıvı halde bir su damlası olarak dolanan Dewy'i yukarı yön tuşuna basıp sıcaklığı artırarak gaz hale, aşağı yön tuşuna basıp sıcaklığı düşürerek de katı hale sokabiliyoruz. Bunun bize ne faydası oluyor? Katı haldeyken önümüze çıkan yaratıklara saldırabiliyor, gaz haldeyken de bulut olup düşmanlarımızın üzerine yıldırım düşürebiliyoruz.

Minik bir su damlası işte deyip geçmeyin, Dewy aslında bir süper kahraman. Dolayısıyla bazı süper güçlere sahip. Örneğin kumandayı sağa sola hızlıca sallayınca Dewy deprem yaratabiliyor ve yaratıkların korkudan donakalmasını sağlayabiliyor. Korkudan ödü kopan çirkin yaratıklar daha ne olduğunu anlayamadan katı hale geçip şöyle buz gibi bir tekme savurarak onları iyice şaşkına çevirebiliyoruz. Ayrıca Dewy, başka hiçbir su damlasının yapamadığı bir şeyi yapıp zıplayabiliyor. Böylece biz de hem oyun boyunca elimizde tuttuğumuz kumandanın eğimine dikkat etmek, hem de doğru zamanlamayı tutturup zıplayabilmek zorunda bırakılıyoruz.

Oyun çok ama çok şirin. Bu abartılı şirinlik oyunun grafiklerini, ses efektlerini, müziklerini öyle bir sarmalamış ki içinize bir süre sonra baygınlık veriyor. Tamam anladık, Konami bu oyunuyla her yaştan oyuncuyu kendisine çekmeye çalışmış. Ama beni bir süre sonra cidden rahatsız etmeye başladı.

Bununla beraber oyunun kontrolleri insanı gerçekten çileden çıkarıyor. Kumandanın hassasiyeti her ne kadar ayarlanabilir olsa da Dewy'yi platform üzerinde tutmak kimi zaman gerçekten bir işkence haline geliyor. Bir platform oyunu oynuyoruz ve amaç platformlar üzerinde düşmeden gezinmek değil mi? O zaman keskin kontrollere ihtiyacımız var. Kumandayı sadece eğip bükerek bu hassasiyeti yakalamak imkansız. Konami, Dewy's Adventure'da yenilik uğruna maalesef bu zorunluluğu görmezden gelmiş ve ortaya çok kötü kontrollere sahip bir oyun çıkarmış. Bu kontrol problemine bir de yanlış kamera kullanımları eklenince oyunu kontrol etmek zaman zaman tam anlamıyla işkence haline geliyor.

Platform türünü çok seviyorsunuz ve şirin şeylere karşı bir zaafınız var ya da küçük bir (kız)kardeşiniz var. Eğer bu şartlardan biri size uyuyorsa Dewy's Adventure'ı alın. Yok, eğer "ben akmalı platform oyununda oynanabilirlik ararım" ve "şirinlik de bir yere kadar arkadaş!" diyorsanız aman diyeyim, Dewy'nin dünyasına uğramayın.





**1 - Dewy öylece oturadursun, biz sağa sola ileriye geriye derken kafayı tozutalım.**

**2 - Oynanabilirlik mi? Havada bulut (Dewy), sen onu unut.**



**Ne iyi? Ne Kötü?**
+ Özgün kumanda yapısı
+ (Göreceli artı) Şipşirin grafikler.

- Çıldırtan kontroller.
- Kötü kamera kullanımı.
- (Göreceli eksi) Şipşirin grafikler.

**Morum, pofuduğum! Allahım! Şirinlikten patlamak üzereyim!**

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Fikir orijinal, kontroller orijinal. Peki olmuş mu? Olmamış çünkü yönetilemiyor.

**6.4**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web Sitesi:** www.konami-data.com/officialsites/dewysadv



# BATTALION WARS 2

## ORDULAR! BEN SAVAŞA GİDİYORUM, VAR MI BİR ŞEY İSTEYEN? - MERT HAKKI BİNGÖL

Savaş gibi ciddi ve iç karartıcı bir mevzuyu eğlenceli ve komik hale getirmek zor iştir. Eskiler bilirler, bir *Cannon Fodder*'ımız vardı; sloganı "*War, never been so much fun*" idi ve müzikleriyle, karakterleriyle, görevleriyle ve en önemlisi de oynanabilirliğiyle hepimizin zihnine kazınmıştı. İşte bu Battalion Wars 2, eski toprakların Cannon Fodder damarına basacak, yeni nesil oyunculara da yepyeni bir tecrübe sunacak değişik bir oyun.

Oyunun genel yapısından bahsetmek gerekirse, türünün gerçek zamanlı strateji olduğunu söyleyebiliriz. "Söyleyebiliriz" diyorum çünkü örneğin bir *Command & Conquer* de gerçek zamanlı strateji ama Battalion Wars ile C&C'nin aynı türe ait olduğunu söylemek, Mario ile Snake'in kardeş olduğunu iddia etmek kadar gülünç olur (bıyıklarda var gerçi bir keramet ya, neyse).

Bir kere Battalion Wars stratejiye olduğu kadar aksiyona da bolca yer veren bir oyun. O kadar ki, kimi zaman nerede olduğumuzu, arkamızda koskoca bir ordunun bizden emir beklediğini unutup, kendimizi düşman ordusunun ortasında "HÜLEAAYN!" diye sağa sola anlamsızca ateş ederken bulabiliyoruz.

Oyunda bölüğünün başında komutlar veren muzaffer kumandan görevini üstlenmiş olsak da bizzat aksiyonun içinde, hatta en ön saflarda yer aldığımızdan hem kendimizi korumak, hem de arkamızdaki orduya emirler yağdırmak durumundayız. Kendi hareketlerimizi analog kumandayla gerçekleştirirken sağa sola bakınma hareketlerini Wiimote'u ekrana doğrultarak yapıyoruz. Bu bize ekranda serbestçe dolaşma rahatlığı verse de özellikle arkaya dönüp bakma gibi 90 dereceden fazla dönüş gerektiren hareketlerde çok ağır kalmamıza neden oluyor. B tuşuyla ateş ediyor, A tuşuyla da arkamızdaki orduya emir veriyoruz.

Emir verme demişken… Bu konu biraz meşakkatli.

### "MEŞAKKAT" DEDİİİ!

Oyunda çok çeşitli savaş birimine yer var. Piyadeler, uçaksavarlar, jetler, hafif tanklar, ağır tanklar, denizaltılar, vesaireler ve vesaireler sayesinde oyun boyunca araç çeşitliliği açısından hiç sıkıntı çekmiyoruz. Yalnız arkamızda 3 tabur piyade, 1 uçaksavar, 2 de hafif tank varken, "*Haydin aslanlarım, gidin şu düşmanı yok edin!*" diye hepsini birden düşman üstüne salmak, Wii'nin reset tuşuna basmakla aynı anlama geleceğinden stratejik davranmamız gerekiyor.

Birliklerimize verebileceğimiz iki temel komut var: "Bekle" ve "Peşimden gel". Her bölüğe ayrı komut verebileceğimiz gibi tümüne birden de aynı komutu uygulayabiliyoruz. Bölük seçimleri sağ-sol yön tuşlarıyla yapılıyor. Patikada hoppidi hippidi koşarken birden karşımızda düşman askeri belirdi, ne yapacağız? (Inın ının!) Önce sakin olalım. Derin bir nefes alıp düşmanın elinde ne varmış onu bir sorguluyoruz. Örneğin, karşımızda 5 tabur piyade birliği varken bunlara hafif tank yollamak intihar demek olur. Önce sağ-sol okları yardımıyla hafif tankları seçiyoruz ve bu arkadaşlara, "*Olm bak bekleyin burada, kıpırdarsanız önce gelir ben vururum sizi!*" diyoruz. Sonra da uçaksavara "*sen zaten bir halta yaramazsın sen de bekle…*" diyoruz ve geri kalan bütün taburu yanımıza alıp A tuşuna basarak "Attack" seçeneğini seçiyoruz, yani Türkçesi, takım taklavat ne varsa saldırı taktiğine geçiyoruz. Bu noktada komutanın kontrolünün bize ait olduğunun altını tekrar çizeyim.

Tamamdır, dağıttık askerleri, süper, ama hava saldırısı başlıyor şimdi de. Hemen arkadaki uçaksavarı seçiyor ve "*İşte sana terfi şansı!*" deyip parmakla gökyüzündeki uçağı göstererek, "*Şu uçağı bildin mi? İndir onu aşağı!*" diye emir veriyoruz. Baktık adamlardan hayır yok, istersek bizzat kendimiz alete binip aksiyona balıklama dalabiliyoruz.

Sonuç olarak, şirin ve esprili grafikleri, oyunda vahşet adına hiçbir şey olmaması (savaş oyununda bir damla kan akmıyor) Battalion Wars 2'yi her yaştan oyuncuya uygun hale getiriyor. Kumanda yapısındaki bir iki kusuru kenara koyarsak aksiyon seven herkesin, içine bol miktarda strateji baharatları eklenmiş bu oyunu oynamalarını tavsiye ediyorum.

Ama unutmayın, oyunun asıl zevki **Online**'da.




### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Online modu çok eğlenceli.
+ Piyasada pek örneği bulunmayan değişik bir tür.
+ Çok çeşitli savaş birimleri.

- Kumanda kimi zaman tam kontrolü sağlayamıyor.
- Senaryo derinliği yok.

> **Tür:** Strateji-Aksiyon > **Yapım:** Kuju Entertainment > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12 > **Web Sitesi:** www.battalionwars.com/



### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Aynen o şarkıda söyledikleri gibi: Savaş hiç bu kadar geyik olmamıştı.

**7.5**

PC PS2 PS3 Wii 360



# FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

## ÜLKEMİZDE PEK BİLİNMEYEN BİR OYUNLA TANIŞMA ZAMANI

- MERT HAKKI BİNGÖL

Öncelikle Fire Emblem ismine yabancı olanlar için seriyi kısaca bir tanıtayım. Fire Emblem, Nintendo'nun strateji-RYO türüne ait ve kökü yine çok eskilere, 80'lere dayanan bir oyun serisi. Oyunların GBA'da yakaladığı başarının ardından Gamecube versiyonu çıkmış ve büyük ilgi görmüştü.

Bir oyunun türü hem RYO hem de strateji olunca otomatik olarak birçok niteliği taşıması gerekiyor. Eğer iyi bir RYO olacaksa iyi bir senaryoya ve karakter derinliğine sahip olmalı. Fire Emblem'de her ikisinin de mevcut olduğunu söyleyebiliriz. Oyunda Begnion Krallığı'nın topraklarını işgal ettiği Daein'de krallığa karşı isyan bayrağı çeken bir grup isyancıyı canlandırıyoruz. Oyuna her ne kadar Maciah isminde bir hatun kişiyle başlıyor olsak da aslında öne çıkan bir kahraman, esas oğlan, sahici kız falan yok. Bu bence Fire Emblem'i ilginç kılan özelliklerden biri. Çünkü RYO-severler iyi bilir ki bu türün oyunlarında genelde bir essah oğlan bulunur ve olaylar onun etrafında döner. Fire Emblem'de ise her zaman takım ruhuyla hareket ediliyor. Oyunda bir diğer ilginç özellik de savaş sırasında ölen bir karakterin gerçekten ölmesi. Potion'mış phoenix down'mış yok öyle yağma. Adam öldü mü, öldü. Nokta. Bu ölümlerin senaryoyu etkilememesi için savaş sırasında "x ölmemeli" gibi şartlar getirilerek devamlılığın korunması sağlanmış.

### RYO'MSU STRATEJİMTIRAK

Bu türe ait hemen her oyunda olduğu gibi Fire Emblem'de de karakterlerin hareket etmesi karelere bölünmüş harita üzerinde sırayla gerçekleşiyor. Çeşitli sayıda silah ve büyü barındıran savaşlarda basit ama etkili bir mantık geçerli. Oyunda üç tip ana silah var: Kılıç, balta ve mızrak. Kılıç baltaya, balta mızrağa, mızrak da kılıca karşı üstün. Bir karakterimizi rakiple savaşa sokmadan önce bir bilgi ekranı çıkıyor ve bize bu ikisinin kapışmasından sonra olacakları söylüyor. Örneğin bizim adamımız ya da rakip ne kadar yara alacak, herhangi bir kombo olma şansı kim için yüzde kaç, kimin silahı kime üstün vs her şeyi oyun bu ekranda bize gösteriyor. Dolayısıyla oyunda neredeyse hiçbir sürpriz yaşanmadığından, her şey matematiksel olarak kesin olduğundan oyun tamamen stratejiye dayalı hale geliyor. Biz tamam dedikten sonra da iki rakibin birbirine girmesini gösteren animasyonu seyrediyoruz. Bu tip bir kesinlik sizi ne kadar mutlu eder bilemiyorum ama benim şahsen Fire Emblem serisinde en beğendiğim özelliklerden biridir bu. Oyunda herkesin kendi sınıfına ait özel komboları ve büyüleri var. Attığınız her adım önemli olduğundan, "end turn" demeden önce kendi turunuz boyunca yaptığınız taaa ilk hamleye kadar tüm hareketlerinizi geri alma şansı verilmiş ki bu da bize birçok alternatif hareketi deneyerek en uygununu seçme şansı tanıyor.

Gamecube'deki *Path Of Radiance*'ı oynayanlar için yeni Fire Emblem yalnızca ve yalnızca bir devam oyunu niteliği taşıyor. Elimizdeki Wii versiyonu Wii'ye has hiçbir özelliği kullanmadığı gibi, teknik olarak da daha çok bir önceki nesle ait gibi duruyor. Çok iyi hazırlanmış ara videoları ve seslendirmeleri bir kenara koyarsak karşımızda tipik bir Gamecube oyunu duruyor.

Oyunun bir diğer göze çarpan bariz eksisi de, konsepte çok uygun olduğu halde Wiimote'un IR özelliğinin kullanılmamış olması. Oyunu ekranda kumandayı kareler arasında gezdirerek oynamak yenilik açısından hiç fena olmazdı ancak Nintendo bu seçeneği tamamıyla göz ardı ederek klasik kumanda destekli bir sistemi tercih etmiş. Oyunda klasik kumanda, Wiimote (yan tutarak) ya da Gamecube kumandası kullanılabiliyor. Oyun her ne kadar bu kumandalarla da gayet rahat oynanabiliyor olsa da bir Wii oyunu hissi vermiyor işte.

Radiant Dawn, grafiklerin yeni nesil için yetersiz kalması ve kontrollerin klasik kumanda tarzında olması gibi negatif özellikleri bir kenara koyulduğunda strateji-RYO tütününü sevenler için tam bir cennet. Karakter çeşitliliği, uzun oynama süresi ve tamamen stratejiye dayalı oyun stili ile Fire Emblem, kendi türünün Wii'deki en iyi temsilcilerinden.

**Ne iyi? Ne Kötü?**
+ İyi senaryo
+ Damardan strateji

- Yetersiz grafikler
- Wii'nin hiçbir özelliği kullanılmıyor



Ah şu kareleri Wiimote'la seçebilseydik...

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Rol yapma oyunlarını strateji sosuna bandırılmış sevenler kesinlikle kaçırmamalı.

**7.8**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Strateji-RYO > **Yapım:** Intelligent Systems > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (119 YTL) > **Yaş Sınırı:** 10 > **Web Sitesi:** www.fire-emblem.com

# WORMS OPEN WARFARE 2



## HER SOLUCAN NİNJA DOĞAR - MERT HAKKI BİNGÖL

Video oyun dünyasına kıyısından da olsa uğramış olup da Worms ismini duymayan tahmin ediyorum ki yoktur ama yine de ben şöyle kısaca bir tanımlayıvereyim ne menem bir şeymiş şu Worms… Ne demek efendim, görevimiz.

Şimdi bir avuç kurtçuğu (bildiğimiz solucan) toprağın üstüne salıyoruz; ellerine bazuka, el bombası, tüfek, patlayan Goyun gibi öldürücü silahlar veriyoruz; sonra da bunları takımlara ayırıp savaştırıyoruz. İşte efendim Worms denilen bu efsane oyun serisi (nereden baksan bir on senesi vardır artık) kendi solucanlarımızdan oluşan ölümcül takımımızla rakip solucan takımlarını yok etmeye dayalı böyle acayip bir strateji oyunu.

Worms'un bu son DS versiyonunu önceki onlarca Worms oyunundan ayıran pek bir özellik yok aslında. Bir kere oyunun en büyük artısı, grafiklerin klasik Worms tarzında bırakılıp gereksiz ayrıntılardan ve hele hele üç boyutlu grafiklerden uzak durulmuş olması. İkinci büyük artı ise takım stratejisi olan ve özünde çok oyunculu sisteme dayanan oyunun **online destekli** olması. Böylece dünyanın dört bir yanından solucan severlerle bir araya gelip solucanlarınızı kapıştırabiliyorsunuz (en klişe cümleyi bile enteresan hale getirebiliyor bu solucanlar).

Oyunun online artısı aynı zamanda eksi yanı da oluyor. Nintendo'nun bir türlü vazgeçmediği "friend code" sistemi nedeniyle arkadaşlarınızla toplaşıp oyun oynamak işkence haline gelebiliyor. Ayrıca oyun sırasında hiçbir iletişime izin verilmemiş olması karşınızda sanki bir insan değil de robot varmış gibi ruhsuz bir oyuna sebebiyet veriyor.

NintendoDS'in özgün özelliklerini mini oyunlar dışında neredeyse hiç kullanmayan oyunun en sevdiğim taraflarından biri kendi haritalarımızı çizmemize izin vermesi oldu. Bir artı da buradan ekliyoruz.

Sonuç olarak Worms: Open Warfare 2, 10 yıllık kurtçuk savaşına gereksiz müdahalelerden kaçınan, hepimizin bildiği, özümsediği klasik bir Worms oyunu olarak elinde bazukasıyla ve hain planlarıyla sizi bekliyor.




Şu yandaki sıra sıra dizili kurtçukların ortasına el bombası bırakıp kaçmak vardı.

Yıllar geçti, hala şu kurtçuklardan sıkılmadık. Ama su katılmamış Worms'un başımın üstünde yeri var. **8.0**

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Team 17 > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 7

# MAGIC MADE FUN

## NE SİHİRDİR NE KERAMET, EL ÇABUKLUĞU MARİFET - MERT HAKKI BİNGÖL

*Magic Made Fun*'ın kutusu ilk elime geçtiğinde biraz afalladım; bir DS oyununa göre fazla büyük ve ağırdı. Sebebinin onlarca Avrupa diline çevrilmiş mini ansiklopedi kalınlığındaki kullanıcı kılavuzu olduğunu sandığım bu ağırlığın kaynağını kutuyu açınca fark ettim. Oyunun paketinde tüm orijinal içeriğe ek olarak bir deste de oyun kağıdı bulunuyordu. Evet, hani şu sinekli, kızlı, maçalı, papazlı olan, bildiğimiz oyun kağıtları. Çünkü Magic Made Fun, bir sihirbazlık oyunu. Oyun boyunca Barbara adındaki bir hatunun yardımıyla çeşitli sihirbazlık numaraları öğreniyor, daha sonra da bu numaraları sağa sola, tanıdıklara, eşe dosta uyguluyoruz.

Oyuna ilk başladığımızda ancak 5 yaşındaki kardeşimizi kandırabileceğimiz çok basit numaralar varken, her gün topladığımız sihir puanları sayesinde yeni ve çok daha ilginç numaraları öğrenebiliyoruz. İlk sihirler arasında ekranda yanan iki mumdan hangisinin söneceğini tahmin etme oyunu var mesela. Arkadaşımız DS'in mikrofonuna üflüyor ve dediği mum sönüyor. Buuu... Esrarengiz. Nasıl mı oluyor? Anlatmam, meslek sırrı anlatılmaz çünkü :)

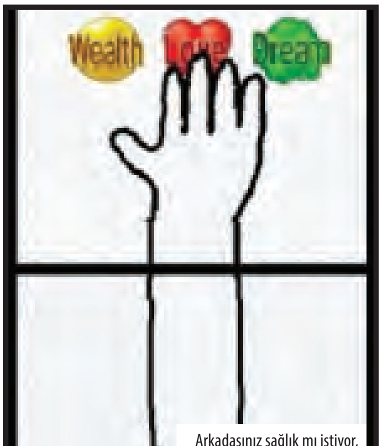
Oyunda sihirbazlık numaralarını yaptıkça sihir puanları topladığımızı söylemiştim. Bu puanlar daha sonra bize yeni ve çok daha kaliteli numaralar olarak geri dönüyor (yol, su, elektrik esprisini yapanı boğarım). Bu yeni numaralar arasında "*aklından bir sayı tut, hah şimdi ona 5 ekle, doğum gününle çarp, vıdı vıdı*" şeklindeki ucuz olanlardan oyun kartlarıyla yapılan gayet kompleks olanlara kadar çok çeşitli sihirbazlık hileleri yer alıyor. Böylece çok iyi bilinen birçok numaranın arkasında yatan tekniği öğrenmek de mümkün.

Bu tip bir oyun, kabul etmek gerekir ki, herkese göre değil. Özellikle yaşı küçük oyuncu arkadaşlarımızın sınıflarında arkadaşlarına hava yapabileceği ya da küçük kardeşi olanların onunla çok neşeli saatler geçirip kendisinin de birkaç ilginç numara öğrenebileceği değişik bir oyun Magic Made Fun. Nintendo logolu oyun kartlarına sahip olmak da cabası.

Sizi Mandrake yapmaz belki ama bir yerden başlamak lazım. **7.0**

Bir mumdur, iki mumdur...




Arkadaşınız sağlık mı istiyor, aşk mı, hayallerinin gerçek olmasını mı? Söyleyin ona.

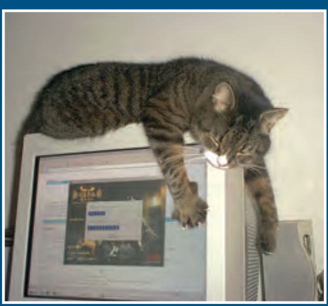
> **Tür:** Eğlencelik/Eğitim > **Yapım:** Tenyo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (99 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

## BİR GÜN 30 SAAT OLSUN KAMPANYASI

Evet arkadaşlar, bu ay bir günün 30 saate çıkarılması için kampanya başlatıyorum. Bu haklı davamla ilgili görüşüme Mart'ın ilk hafta sonunda ulaştım. Ah ama ah, yoğun çalışma temposunun üzerine iki elim reçelde bile olsa oynamam gereken oyunlar binmeye başladığında kıllanmalıydım. Tabii ya; uyumadan önce o gün neler yaptığını ve ertesi gün neler yapacağını gözden geçiren adamın eline *Castlevania* ve *God of War*'un PSP versiyonunu verirsen, üstüne de sabah kargalar kahvaltılık almadan uyanması gereken *Warhammer 40K* sevenin bilgisayarına *Soulstorm* kurarsan bu olur. Hele bir de ayın üçüncü haftasına doğru *Age of Conan* Betası sunarsan? İşin vehametini anlatmak için şunu söyleyim: İlk kez bünyesinde bulunduğum bir derginin *WoW* yazısına tek harf bile yazamadım. Sonuç olarak benim için de kaçınılmaz son gerçekleşti. Yorgun bedenim 8 Mart'ı 38 derece ateş ve parasetamol içerikli ilaçlar eşliğinde 14 saat uykuyla geçirmemde bana destek oldu. *Sims*'deki yorgun tiplerin hareketlerini abartılı bulan ben, ilk kez *Sims* piksellerine saygı duydum. Evet, gerçekten bir insanın şarjı bitebiliyor. Buna çözüm olarak bir günün 30 saat olmasını buldum. Bu konuda desteğinizi bekliyorum.





# MORIA'NIN ÖNÜ ÜSTÜ YAZILI BLOK, YERDEN YERE VURDUN BENİ BALROG

An itibariyle piyasanın en sağlam MMO'larından biri olan ve tarafımızdan en iyi fikri mülk kullanıcısı ödülü alan *Lord of the Rings Online* genişliyor, sessiz ve derinden. Yapımcı Codemasters, nihayet oyunun ilk ek paketi olan Mines of Moria'yı duyurdu Mines of Moria, tahmin ettiğiniz gibi Moria bölgesini bizlere kullanımına açacak. Paketle beraber oyunun üst sınırı level 60'a çıkacak. Bunun yanı sıra 9 yeni kitap ve yeni bölgeler eklenecek. Tabii milli MMO kanununun ikinci ek paketi uyarınca oyuna yeni sınıflar da eklenmesi gerekiyor. Mines of Moria'da iki yeni sınıf olacak: Rune-Keeper ve Warden. Açıklanan bir diğer bomba geçen ay yazdığımız *Ragnarok Online II*'yi hatırlatabilir. Genişleyen craft sistemi içerisinde artık bizimle beraber seviye atlayan "legendary" silahlar yapabileceğiz. Şimdilik açıklananlar sadece bunlar olsa da, Oyungezer olarak bu ek paketin peşindeyiz.

## ADA SAHİLLERİNDE BEKLİYORUM

Bazı oyunlar olur, tüm büyüleri, sihirleri ebatlarının azlığından gelen bir şirinliktir. İşte aynen öyle, ufacık tefecik bir online oyun Ada Online, ona dikkat etmemizin sebebi ise tamamen Türk ürünü olması. Harikaİşler isimli ufak bir grubun geliştirdiği Ada Online, şu yazının yazıldığı sıralarda betasını kapatmış ve gelişimine devam etmiş bir vaziyetteydi. Eğer siz de bir şekilde bunu takip etmek ve onlara destek olmak istiyorsanız, www.onlineada.com sitesine gidip forumlarına girebilir, geliştirme sürecine tanık olabilirsiniz. Harikaİşler'den adına yakışır bir proje çıkacağına inanıyorum.




## ATIŞ SERBEST: KOMPLO TEORİSİ ONLINE

Bu ay haberleri size iyi bir teori malzemesi vererek bitireyim: Blizzard, web sitesi üzerinden adına "Çok Gizli" dediği gelecek nesil bir devasa online oyun için tasarımcı ve animatörler arıyor. Bunun dışında *Diablo 1&2*'nin yapımlarında bulunmuş ekipten birkaç tasarımcı ve programcı arıyorlar. Acaba diyorum:
*www.blizzard.com/us/jobopp/index.html*

## UZAY, YOLUNU BULAMADI

Uzun süredir yapımcısız ve yayıncısız dolaşan, terkedilmiş oyun *Star Trek Online*, yapımcısı Perpetual Entertainment'ın gizli bir yapımcı tarafından satın alınmasının ardından tümden iptal edildi. İlk önce Kore MMO'ları modelinde F2P olacağı ve oyun içi eşyalardan para yapacağı söylenen oyun, birkaç gün sonra tamamen kapatıldı. Perpetual'in şu sıralarda sadece oyun motoru yapan bir firma olarak bir işleve sahip olduğu söyleniyor. Bu konuda başarı şansları yüksek, zira Star Trek Online ile beraber yapmaya başladıkları oyun motoru, Old Republic döneminde geçtiği iddia edilen bir MMO için lisanslandı bile. Bu arada ufak bir hatırlatma, Perpetual Entertainment'ın bir başka oyunu, *Gods&Heroes*'da altı yedi ay evvel kapatılmıştı.






## NORRATH TOPRAKLARINA ÜCRETSİZ KARTLI GEÇİŞ -JESUSKANE

Kart oyunları ile aram hiçbir zaman pek iyi olmamıştır. Sıkılmam bir yana, başında harcadığım zamana acırım (aman Magic'çiler saldırmayın, iki dakika dinleyin!). Ama *Everquest* ve *Everquest 2* oyunları dahilinde oynayabildiğimiz bir kart oyunu olan Legends of Norrath'ı deneyince, fikrim değişir gibi oldu. LoN özellikle EQ2 oynayanlar arasında beklenenin üstünde bir takipçi sayısına ulaşınca kendi ayakları üzerinde durmaya karar verdi. Artık bu oyunu oynayabilmek için EQ veya EQ2'ye ihtiyacınız yok. Bu yüzden, **Oyungezer DVD'sinde bulabileceğiniz tam sürüm Legends of Norrath'ı sorunsuzca oynayabilirsiniz.**

Kısa süre önce ücretsiz hale gelen oyuna dahil olabilmek için ihtiyacınız olan tek şey bir Sony Station hesabı. www.station.sony.com adresine giderek ücretsiz olarak bir station hesabı açabilirsiniz. Kurulumu tamamlayıp Legends of Norrath'a ilk girdiğinizde gerekli güncellemeler yapılacak, ardından oyuna girebileceksiniz.

Yeni başlayan biri için, hele ki kart oyunlarına biraz yabancı iseniz Legends of Norrath biraz korkutucu gelebilir. Ancak *Everquest* ya da *Everquest 2* oynadıysanız tanıdık genel tema ve bildiğiniz topraklarda at koşturuyor olmak içinizi biraz rahatlatacaktır. Zaten yeni oyuncular için hazırlanan ve adım adım her konu hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlayan tutorial ve yapay zekaya karşı gerçekleştirebileceğiniz karşılaşmalarla oyuna olan yabancılığınızdan sıyrılmanız oldukça kısa sürüyor. Kartları ve oyun içi terimleri öğrenmek ise biraz zaman alıyor. Bu yüzden hazır bulunan destelerle işe başlamak ve yapay zekâya karşı bol bol maç yapmak önemli.

Kendi destenizi oluşturabileceğiniz bölümde, kendi avatarınızı oluşturmanıza imkân veriliyor. Kendi avatar kartınızı yaratırken sorulan sorulara verdiğiniz cevaplar kartın sağlık, defans ve atak gibi özelliklerini etkiliyor. Kendi avatarımızı yaratma olayı hoş. Destemizi oluştururken dikkat etmemiz gereken kriterler avatarımızla sınırlı değil ancak destedeki kartları avatarın özelliklerini ve sınıfını göz önünde bulundurarak belirlemek önemli. Karşılaşmalarda 4 quest tamamlamanız ya da rakibinizin avatarını öldürmeniz gerekiyor. Bu yüzden desteniz için 4 quest kartı seçmelisiniz. Karşılaşmalar sırasında kendinizin ya da rakibinizin görevlerini tamamlayabilirsiniz. Görevleri tamamladıkça ekstra bir kart çıkartmak, o görev için rakibinizin çıkarttığı birimleri öldürmek, kartlarınızın sağlıklarını arttırmak gibi ödüllere kavuşuyorsunuz. Destenizde avatar ve görev kartlarınız dışında, birim (unit), ability (beceri), item (nesne) kartlarına ihtiyacınız var. Bu kartlar arasındaki dengeyi kurmak önemli. Elbette hin oyunculara karşı dengeliden öte desteler oluşturmak gerekiyor. LoH ustalık ve zaman isteyen bir oyun kesinlikle (e kart oyunu tabii be güzelim, *CS* değil) (kendi kendime de konuşuyorum artık).

Oyuna 55 karttan oluşan başlangıç destesi (Starter Pack) ile başlıyorsunuz. Yeni kartlar edinmenin farklı yolları var. Sony Online mağazasından 10 dolara yeni desteler alabilir, 3 dolara *booster pack* adı altında 15 karttan oluşan kart paketlerini alabilirsiniz. Elbette diğer oyuncularla değiş tokuş da yapabilirsiniz. Karşılaşmalar ve turnuvalar sonucunda koleksiyonunuz oldukça gelişecektir. **Beni en mutlu eden ise Everquest 2 maceralarım sırasında kestiğim karakterlerden arada sırada LoN kartlarının düşüyor olması**. Bunları oyun içinde "redeem" ederek, LoN'daki koleksiyonunuza dahil edebilirsiniz. Çok güzel ayarlanmış bir sistem bu aslında, Legends of Norrath'taki başarılarınız karşılığında da Everquest 2 için oyun içi özel eşyalar kazanmanız mümkün.

Legends of Norrath bir *Magic the Gathering Online* değil henüz ancak fan kitlesi gittikçe büyüyen bir kart oyunu. Oyun içinde ve web sitesinde oyunun turnuvaları hakkında bilgi edinmek de mümkün. En son 5000 dolar ödüllü bir turnuvası yapılan LoH başarısını sürdürmeye devam edecek gibi görünüyor. Ses efektleri ve müzikleri sizi Norrath diyarına götürmeye yetiyor da artıyor. Canlı renkleri ve hareketsiz olmasına rağmen kullanılan ışık efektleriyle vücuda bürünen kartları oyunun göze her daim hoş görünmesini sağlıyor. *EQ2* oynarken diğer oyunculara LoH maçı teklif edebilmeniz, uzun spawn sürelerini beklerken LoH'un lobisinde çene çalmanız, bir iki maç yapmanız her zaman mümkün.
Oyunla ilgili daha geniş bilgi almak için legendsofnorrath.station.sony.com adresini ziyaret edebilirsiniz.


Maçlar başta karışık görünebiliyor ama tutorial oldukça başarılı, es geçmeyin.






# AGE OF CONAN: BETA İZLENİMLERİ

## BALTALAR ELİMİZDE, UZUN İP BELİMİZDE, BİZ GİDERİZ BETAYA, HEY! -GÖKER NURBEYLER

Bir oyun gelmeli. Bu öyle bir oyun olmalı ki *World of Warcraft*'ın tiranlığına, özünde onu taklit etmeden son vermeli. Bunu başaracak bir online RYO'nun öncelikle taze fikirlere, oyuncuyu saracak bir oyun evrenine ve piyasayı iyi bilen deneyimli bir yapımcıya ihtiyacı vardır. OGZ olarak bunu başarma potansiyeline sahip iki oyunu uzun süredir izliyoruz. Ne yalan söyleyim, bugüne dek ne Conan meraklısı olduğum bir karakterdi, ne de beni cezbeden bir fantastik evrende geçiyordu. Fakat *Anarchy Online*'ın deneyimli yapımcısı Funcom'un Age of Conan'la ilgili öyle planları vardı ki kendimi her türlü detayı merak ederken ve deli gibi beklerken buldum. İlk betasını kaçırdığım oyun hakkında kötü yorumları okudukça ve oyun da mütemadiyen ertelendikçe yeni bir D&D Online faciası olacağından korkmaya başlamıştım. Derken nihayet soluğu sağlıklı bir betada aldım. Sabit diskimdeki 26GB (öeaaah!) civarı alanla vedalaştıktan sonra ilk dört gün içinde 200MB ile 2GB arasında değişen çok sayıda yama çekmek oldukça eğlenceliydi. Aslına bakarsanız oyunla ilgili ilk notlarımda yazdığım birçok eksinin bu yamalarla kaldırıldığını görmek ümit verici. Diğer taraftan Funcom tarafından izlendiğimi düşünmeye başladım.



### BATAN GEMİDEN YÜKSELEN UMUTLAR

AoC'ye klasik olduğu üzere karakter oluşturarak başlıyoruz. Karakter ekranı, hastası olduğum *City of Heroes*'u sollayacak kadar detaylı. Fırtınalı havada küreklere asılan kölelere bakarken cinsiyet seçmemizle kamera kölelerden birine odaklanıyor. Bu ekranda vücudundaki hemen her bölge üzerinde ayarlamalar yapabiliyoruz. Karakteri oluşturduktan sonra bulunduğumuz köle gemisi batıyor ve yarı çıplak şekilde Tortage kıyılarına ulaşmamızla oyun başlıyor. Irklarından bir sonraki AoC yazımda detaylı olarak bahsedeceğim.

AoC diğer devasa oyunlardan farklı olarak tek kişilik oyunla başlıyor. Bu ilk bölümde tek başınıza oynayarak oyun dinamiklerini, karakteri ve oyun dünyasını tanıyorsunuz. Funcom'un 200 kişilik yapımcı kadrosu tek kişi-çok kişilik oyun geçişleri için ekiplere ayrılmış. Üst sınır olan level 80'e kadar olan seviyeler 20'şer 30'ar level aralıklarına bölünerek hepsi için ayrı ekiplerin çalışması sağlanmış. Oyundaki görevler arasında şu kadar tavşan kes, ayaklarını topla gel tarzı yerine, oyun dünyasını ve o dönemki olayları öğreten görevler ve sınıflara özel görevler bulunuyor. Şahsen, Necromancer'ımla karanlık sanatları öğrendiğim görevlerden çok keyif aldım. Oyun forumlarında Rogue ile gizlice dinleme, uykudaki birini öldürme ve yalancı şahitlik gibi karanlık görevlerden bahsediliyor. En kısa sürede denemeliyim.

AoC'nin heyecan uyandıran özelliklerinden biri bir online RYO'da ilk kez denenen dövüş sistemi. Bu sistemde silahı savuracağımız yönü (düşmanın sağına, soluna, dümdüz vs) biz seçiyoruz. Dolayısıyla yapılan hamleleri de vücudun bu tarafına yapmak verilen hasarı artırıyor. Durmadan rakibin kalkanına saldırırsanız bir arpa boyu kadar yol gidemezsiniz. Bu arada healer sınıflarının "HP barına bakmaktan oyundan keyif alamıyorum" şeklindeki serzenişleri AoC ile minimuma iniyor. Çünkü AoC'daki iyileştirme büyüleri, etki alanlarında yer alan ve ihtiyaç duyan herkesi iyileştiriyor. Bunun dışında yakın menzil dövüş dâhil olmak üzere birçok yetenek, alan etkisine sahip. Yani silahınız bir düşmana denk geliyorsa ana hedef olmasa bile hasar alıyor.

### PEMBE PANJURLU BİR KALEMİZ OLSUN

Daha betada olan bir oyunun ekonomik yapısı hakkında kesin yargıda bulunmak doğru olmaz. Fakat yapıyı oluşturan mesleklerden yola çıkarak gerçeğe yakın tahminler yapabiliriz. Oyunun ana meslekleri arasında silah ve zırh imalatı, mimarlık, simya ve cevher kesiciliği bulunuyor. Oyuncuların ürettiği eşyalar cevherler için bir ve zor bulunan kaliteli eşyalarda da en az iki oyuk bulundurduğundan cevherciliğin AoC'de de popüler olacağını tahmin etmek zor değil. Oyundaki ikincil meslekler ise ana mesleklerin hammaddelerini toparlamada yardımcı olacak. AoC'de diğer online RYO'lardan

farklı olarak hammaddeler tüm haritaya yayılmanın yanı sıra belli bölgelerde özellikle konuşlanmış durumda. Toplanan hammaddeler için çantanızda ayrı bir göz olduğundan diğer eşyaların arasına sığdı sığmadı derdiniz olmuyor. Bunun dışında bir eşya üretmek için yalnızca gerekli malzemelere sahip olmanız yeterli. Üretim için herhangi bir mesleki binaya gitmeniz gerekmiyor. Demir ocağı olmadan bir kılıç üretmek ne kadar mantıklı, tartışılır ama işimizi kolaylaştırdığı kesin. AoC'nin şu anki durumuna bakarak craft eşyalara iyi bir talep doğacağını ve oyun ekonomisinin canlı olacağını söyleyebilirim. Tabii yarın bir eşya serisi ile gelir tüm sözlerim yalan olur, o ayrı.

AoC'deki lonca sisteminin diğer devasa RYO'larda göre en büyük artısı loncaların kendi şehirlerini inşa etmeleri. Asgari 30 üyeye sahip loncalar bir içkaleyle şehir inşasına başlıyorlar. Yeterli hammaddeye sahip oldukça, şehir yeni binalarla dışarı doğru genişletiliyor. Bu hammaddeler ise yine meslekler aracılığıyla elde ediliyor. Binaların kurulma aşamasında *Age of Empires* köylerinden birinde olduğumu hissettim. Şehriniz dışarıdan saldırılara kapalıyken, Battle Keep olarak adlandırılan büyük kalelere saldırılabiliyor. Battle Keep'ler her yere inşa edilemediğinden ve oyunda sınırlı sayıda Battle Keep bulunduğundan buralarda sert çarpışmalar gerçekleşiyor. Bu kaleleri ele geçiren loncalar, kaleyi 2–3 gün elde tutmak zorundalar. Tabii iki loncanın bir olup size saldırabileceğini göz önünde bulundurmalısınız. Burada oldukça sert ama eğlenceli savaşlar gerçekleşiyor. Kuşatmalardaki bug'ların ve denge problemlerinin son oyunda olmayacağını tahmin ediyorum. Çarpışma kalenin belli bir süre dayanması veya yıkılmasıyla son buluyor. Loncalar, ellerindeki bina sayısı arttıkça çeşitli bonuslar kazanıyor.

## MAMUDUMUN ÜSTÜNE ŞIP DEDİ DAMLADI

AoC'nin çekici özelliklerinden bir diğeri, binek üzerinde savaşabilmemiz. Tabii ya, üzerimize koşan barbardan daha kötüsü altında bir gergedan olmasıdır. Oyuncuların atları üstünde silahlarını savurmaları bir yana, binekleri de savaşa bizzat katılıyorlar. Yalnız mamut ve gergedan gibi bineklerin boyutu nedeniyle kılıcınız rakibe kadar uzanamadığından menzilli bir silah kullanmak gerekiyor. Bunun dışında atlar sağlam bir çifte vururken mamutlar da güzel bir darbe savurabiliyorlar. Binekli savaşta karakter ve bineği aynı sağlığı paylaştığından ölen yanında diğerini de götürüyor. Binek üzerinde saldırıyı hayvanın hızının ve ebatlarının da etkilediği belirtilmesine rağmen maalesef deneme şansım olmadı. Bu konuda detayları yakında paylaşacağım. Şahsen attan düşen oyuncuları görmek için bile bu oyunu oynarım.

Bir online RYO'da üst seviye sınırına ulaşıldığında oyun gerçek anlamda başlar. Açıkçası beta elime geç ulaştığı için AoC'nin üst level atraksiyonlarına katılma şansım olmadı. Yine de bu konuda öğrendiklerimi paylaşmak istiyorum. Oyunun üst seviyelerinde katılacağımız raid'ler ana senaryoyu tamamlayacak. 24 kişiden oluşacak ve 2–3 saat sürecek bu raid'lerde Conan'ın müttefiki olarak ortak düşmanlara karşı savaşacağız. Oyundaki raid alanları 3–4 katmana ayrılarak her katmanında üçer dungeon bulunduracak. Bir dungeon serisini tamamlayan ekip bir sonraki katmana geçebilecek.

## WOW'DAN SONRAKİ İLK UPGRADE

AoC'nin DX10 destekli grafikleri WoW'dan beri upgrade yapılmayan bilgisayarları değiştirteceğe benziyor. Yüksek detayda gerçekten güzel gözüken grafiklerde kapanması sorun olmayacak birçok bug var şimdilik ama dövüş animasyonları, gece gündüz ve mevsim değişiklikleri gerçekten hoşuma gitti. Yeni nesil bir ekran kartınız yoksa çok üzülebilirsiniz. Bu, bir devasa RYO için önemli bir risk. Tabii PC'den sonra piyasaya çıkacak Xbox360 versiyonunda böyle bir risk bulunmayacak. Oyunun seslendirmeleri ve etnik müzikleri de benden iyi puan alacak gibi duruyor.

## GEL EY SEHER

Betada geçirdiğim sürenin sonunda Hyboria'ya ilgi duymayan ben daha fazla dolaşma, oynama ve okuma isteği duymaya başladım. Oyun çıkmadan filmleri de bir hatırlasam fena olmayacak. Bu hissi verebilen bir oyun, iyi bir oyundur. Ama klasik midir? Sıkın dişinizi, 20 Mayıs'a ne kaldı ki?





Karakter oluşturma ekranında yeterli vakti geçirerek gerçekten bize özgü bir karaktere sahip oluyoruz.



Seslendirilerek hareketlendirilmiş NPC'ler atmosfer üzerinde büyük etkiye sahip.



AoC içerdiği kan ve şiddet miktarıyla 18 yaş üstü bir kitleyi hedefliyor.

# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**HANGİ DAĞDA KURT ÖLDÜ BİLMİYORUZ AMA BU AY LİSTEMİZE EŞİ BENZERİ OLMAYAN, YAPIMCISINDAN ZEKA FIŞKIRAN VE YENİLİKÇİLİK ŞAHESERİ ÜÇ OYUN BİRDEN GİRDİ! ÜSTELİK BİR TANESİ, TEK BİR KİŞİNİN YAPTIĞI BİR OYUN!**

## FPS *(First Person Shooter)*



### BIOSHOCK
**PC, 360**

Kapitalizmin başkenti Rapture'a hoşgeldiniz. Küçük çocuklarınızı, özellikle de kızlarınızı kreşlerimize gönül rahatlığıyla bırakabilirsiniz. Leziz toniklerimizi denemek için alışveriş merkezimize mutlaka uğramalısınız. Tezgahtarlarımız biraz iri olmalarına rağmen, oldukça dost canlısıdırlar. Eğer ortalıkta koşuşturan balo maskeli tipler görürseniz de paniklemeyin, onlar şehrin sakinleri. Geri dönüş yolunda yıkılan ve yanan yerler görürseniz paniklemeyin... Bizi seçtiğiniz için teşekkür...teşekkür...teşekkür...



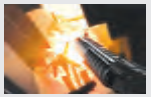
**Crysis**
**PC**
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.



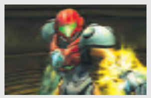
**Brothers in Arms: Earned in Blood**
**PC, PS2**
Call of Duty'nin yanında görmezden gelinmesi büyük bir kayıp olan BiA serisi, FPS'sini taktik soslu sevenlere göre. Siper almak ve takımınızı en iyi şekilde yönetmek zorundasınız.



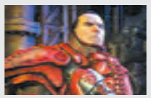
**Half-Life 2: Orange Box**
**PC, 360, PS3**
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.



**Black**
**PS2**
Her şeyin yıkıldığı, herkesin patladığı Black, Playstation 2'nin en iyi oyunlarından biri. "Keşke PlayStation 3'e de yapılsa" dedirtecek kadar iyi.

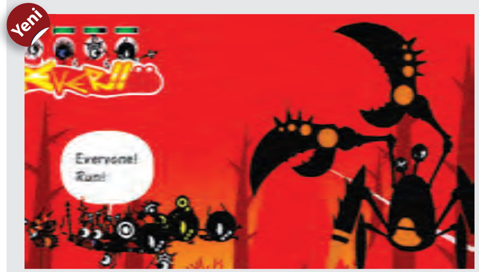


**Metroid Prime 3 Corruption**
**Wii**
Wii FPS türü için en ideal konsol ve Metroid de bunun en güzel kanıtı. Aslında tam bir FPS olmasa da, azıcık iltimas geçiyor ve onu da listeye alıyoruz.



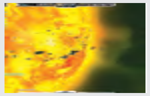
**Unreal Tournament 3**
**PC, PS3, 360**
Deathmatch oyunlarının en iyilerinden hala. Ama bir önceki oyunla biraz fazla mı benziyorlar ne?

## STRATEJİ

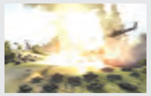



### PATAPON
**PSP**

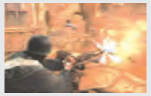
Patapon'u bir strateji olarak buraya yazsak mı yazmasak mı karar veremeyecektik az daha. Savaş davullarıyla ritm tutarak, karşınıza çıkan orduları alt etmeye çalıştığınız bir strateji oyunu daha önce görmemiştik. Ancak, tek tek Patapon'larınızı geliştirmek, hangi tür Patapon üreteceğinizi belirlemek, doğru anda, doğru savaş ritmini girmek ve bir ordu yönetmek, ancak strateji oyunlarında görebileceğiniz bir şey. Müzikle stratejiyi birleştirmeyi başardığı için Patapon apayrı bir oyun.



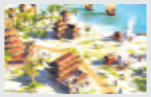
**Sins of a Solar Empire**
**PC**
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.



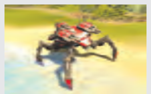
**World in Conflict**
**PC**
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.



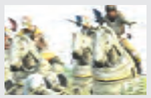
**Company of Heroes: Opposing Fronts**
**PC**
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.



**Age of Empires 3: Asian Dynasties**
**PC**
Rise of Nations'ı yapan Big Huge Games tarafından geliştirilen Asian Dynasties, Age of Empires 3'ün en iyi ek görev paketi.



**Supreme Commander: Forged Alliance**
**PC**
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal.



**Medieval 2 Total War Kingdoms**
**PC**
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.

## AKSİYON




### AUDIOSURF
**PC**

Bu ay baş köşelerde alışılmışın dışında kalan oyunlara ayırdık. Audiosurf de kutulu satılmayan, ucuz ve serbest yapım bir oyun olduğu için gözünüzden kaçabilir diye büyük büyük yazalım dedik. Bilgisayarınızdaki MP3 dosyalarını, üstünde çılgın bir hızla giderken puan toplamaya çabaladığınız birer oyun bölümüne dönüştüren, müziğin ritmine göre her bölümün bir diğerinden farklılaştığı, fikren ve teknolojik olarak bir şaheser Audiosurf.




**Condemned 2: Bloodshot**
**PS3, 360**
Condemned 2, şiddetinden zaman zaman rahatsız olduğunuz aksiyonu ve kafa çalıştıran delil toplama sekanslarıyla, başarılı bir aksiyon oyunu olmuş.



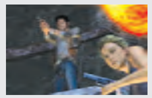
**No More Heroes**
**Wii**
Gerçekten rahatsız bir oyun No More Heroes, ama çok da güzel ve Wii'nin yanlızca "küçüklere yönelik" oyunların konsolu olmadığının da kanıtı.



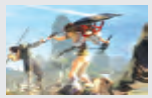
**Devil May Cry 4**
**PS3, 360**
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış



**Assasin's Creed**
**PC, PS3, 360**
Yılın en çok beklenen aksiyon oyunuydu. Kılıç dövüşleri, kalabalığı kullanmak, her çıkıntıya tutunmak gibi yeni fikirleri, düzgün bir oyun haline getirmeyi başarmışlar.



**Uncharted: Drake's Fortune**
**PS3**
Gears of War'un silahlı çatışmalarıyla Tomb Raider'ın araştırma ve uçurumdan atlama yanını harmanlayan bu oyunu, Playstation 3 sahipleri kaçırmamalı.



**Heavenly Sword**
**PS3**
Playstation 3 sahipleri aksiyon oyunları konusunda oldukça şanslı. Yaşam gücünü emen Heavenly Sword'le olan macerası, God of War 2 kadar iyi olmasa da, denemeye değer.

## HARÇLIĞIMIZI GÖMDÜĞÜMÜZ, EN ÇOK JETONUMUZU YUTAN



1. **MORTAL KOMBAT**
   *SubZero'nun Fatality'sini öğrenmek, bir neslin bütçesini mahvetmiştir!*
2. **STREET FIGHTER 2**
   *"Abi yanına giriyim mi?" diye diye iliğimizi kurutan oyun işte budur.*
3. **FINAL FIGHT**
   *Hagar'ıyla, Cody'siyle tekrar tekrar bitirmeden rahat edemedik.*
4. **GOLDEN AXE**
   *"Kırmızı ejderhayı ben alacağım" kavgası, çok harçlıklara maloldu.*
5. **CAPTAIN COMMANDO**
   *Bu oyunda bebeği kullanan kişi var mı acaba şu dünyada?*

## SİZİN GİBİ OYUN KURTLARININ BİLE HİÇ OYNAMADIĞI EN GÜZEL 5 OYUN



1. **LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
   *Wii sahiplerinin sayısı artmadıkça, keşfedilmemiş bir hazine kalacak.*
2. **A TALE IN THE DESERT (PS2)**
   *Kendinden başka hiçbir şeye benzemeyen, gerçekten "eşsiz" bir DVO.*
3. **ICO (PS2)**
   *PS2'nin ilk zamanlarında çıkan bu oyunu gözden kaçırmış olabilirsiniz.*
4. **VIEWTIFUL JOE (PS2)**
   *Okami'nin yapımcılarından, dövüş oyunu ama öyle böyle değil.*
5. **UPLINK (PC)**
   *Text'in gücüne inanın!*

## UWE BOLL'ÜN EN KÖTÜ 5 FİLMİ VE EN GEÇERSİZ NEDENLERİ



1. **HOUSE OF THE DEAD**
   *Telefon kamerasıyla random mezarlık çekseniz, daha iyi bir film olur.*
2. **ALONE IN THE DARK**
   *Bıyıklı Edward Carnby ve Cthulhu mitosunun içine ettiği için.*
3. **BLOOD RAYNE**
   *Hayat kadını rollerinde (ucuz diye) gerçek hayat kadını oynattığı için.*
4. **IN THE NAME OF THE KING: A DUNGEON SIEGE TALE**
   *Jason Statham'dan ve hayattan beni soğuttuğu için.*
5. **POSTAL**
   *Hala neden mi arıyorsunuz? Adam FarCry'ın filmini de yapıyor!*

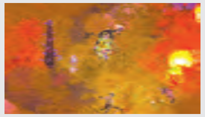
# RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



### Mass Effect
**360**
Bioware bir oyun yapıyor ama sesi yıllarca yankılanıyor RYO severlerin kalplerinde. Uzayın sonsuzluğunda geçen bu uzun macera da tam bir Bioware klasiği. Merak etmeyin, 1 yıl içinde PC'de.



### Eternal Sonata
**360**
Şopen'in ölüm döşeğinde, diğer dünya ile bu dünya arasında gidip gelmesini konu alıyor. Bir Japon RYO'su olarak türe bir şey katmıyor, ama görselliği ve konusu ilginizi çekebilir.



### Depths of Peril
**PC**
İnanılmaz ama ufacık bir ekip Diablo'dan beri yapılmış en iyi fikirlere sahip hack'n'slash'i yapmış. Sizinle aynı quest'e kasan NPC'den önce yetişmek için çabalamak ne kadar komikmiş :)

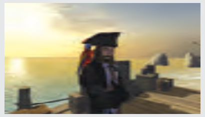


### The Witcher
**PC**
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!

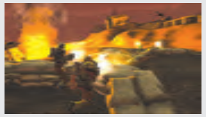


### NWN 2: Mask of the Betrayer
**PC**
Daha karanlık bir atmosfer ve daha dolu içeriğiyle, NWN2'yi bile aşan bir ek görev paketi olmuş Mask of the Betrayer.

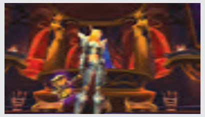
# DVO *(Devasa Online)*



### Pirates of the Burning Sea
**PC**
Bu oyunda Jack Sparrow gibi komik korsanlar yok. Şirin grafiklerine rağmen gayet ciddi, öğrenmesi zor, savaşmaktan çok ticaret düşüneceğiniz bir oyun olmuş Pirates. Sadece ciddi DVO'culara.



### Tabula Rasa
**PC**
Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



### WoW Burning Crusade
**PC**
Birçok oyuncu çoktan 70 Level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!



### LotR: Shadows of Angmar
**PC**
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..

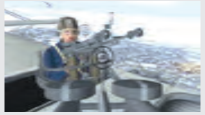


### Guild Wars: Eye of the North
**PC**
Guild Wars için yapılmış gelişmiş karakterlere yönelik ilk eklenti paketi olan Eye of the North, oyuncuları Guild Wars 2'ye hazırlıyor. GW"un en iyi genişleme paketi.

# SİMULASYON



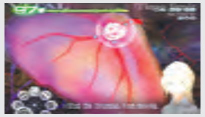
### ArmA: Armed Assault
**PC**
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



### IL-2 Sturmovik: 1946
**PC**
Aylardır inatla yaptığımız hatayı bize hatırlatan simulasyon sever okuyucularımıza teşekkürler! IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946...



### Microsoft Flight Simulator X
**PC**
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



### Trauma Center: Second Opinion
**Wii**
Sadece pilotlar için değil, doktorlar için de simulasyon yapılıyor. WiiMote ve Nunchuck ile gayet gerçekçi ameliyatlar yaptığınız Trauma Center, bazı ülkelerde tıp öğrencilerine tavsiye ediliyor.



### Freelancer
**PC**
Oynanışı tam olarak bir simulasyon olmasa da "son büyük uzay ticaret/araştırma/korsanlık yapma/savaşma" oyunuydu Freelancer. Özlemle anıyoruz.

# AYIN ALTIN OYUNLARI



God Of War



Gran Turismo 5 Prologue

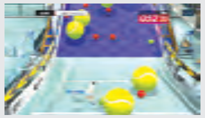


Patapon

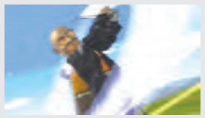
# SPOR



### NBA Street Homecourt
**PS3, 360**
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



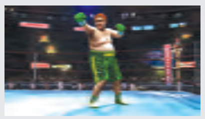
### Virtua Tennis 3
**PC, PS3, PSP, 360**
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



### Everybody's Golf
**PS2, PSP**
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

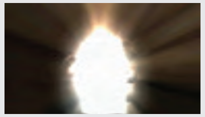


### Wii Sports
**Wii**
Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.

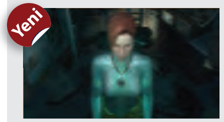


### Fight Night Round 3
**PS2, PS3, 360**
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

# MACERA



### Penumbra Black Plague
**PC**
Bir adventure ne kadar tırsınç olabilir ki? Aksiyon değil ki bu, her köşeden bir şey zıplasın üstüme? Korkmuyorum ki!! HIAA! O ses neydi öyle? Anacığım, gel beni kurtar!

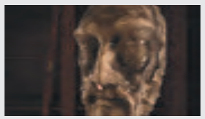


Yeni

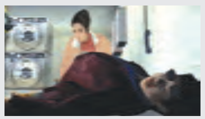
### Experience 112
**PC**
Karaktere direk olarak etki edemediğiniz, ama onu sürekli güvenlik kamerasından gözleyip yönlendirdiğiniz, ilginç bir oyun Experience 112.



### Culpa Innata
**PC**
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.

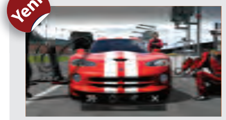


### In Pursuit of Loath Nolder
**PC**
Türk yapımı adventure oyunları, yurtdışında başarılı olmaya devam ediyor. Sıkı adventure'cılarca takdirle karşılanan Darkness Within de Cthulhu mitosunu adventure haline getiren iyi bir oyun.



### Fahrenheit
**PC, PS2**
Nostaljik adventure köşemizde, şu soğuk günlerde kalkıp çok da geçmişe gitmeye gerek yok dedik ve 2005 senesinin gizli hitlerinden Fahrenheit'ı yeniden gündeme taşıyalım istedik.

# YARIŞ



Yeni

### Gran Turismo 5 Prologue
**PS3**
Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.



### Burnout Paradise
**PS3, 360**
Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.



### Forza Motorsport 2
**360**
Forza 2, gelişmiş sürüş fizikleri ve yaptığınız arabaları online olarak paylaşabilme opsiyonlarıyla, yılın en iyi yarış oyunu kesinlikle.



### RACE 07
**PC**
Herkese göre olmayan bir yarış oyunu RACE. GTR serisini yapanlardan geliyor ve ancak hardcore simulasyoncuların keyif alacağı bir oynanış sunuyor.



### Colin McRae Dirt
**PC, PS3, 360**
Merhum Colin McRae'nin adını kullanan belki de son oyunun sürüş dinamikleri biraz havada kalsa da, görsel olarak yarış oyunları arasında en iyisiydi.

# ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

**Oyun piyasası şöyle bir silkinip kendisine gelir gibi oldu. Amerika'nın bitmez tükenmez durgunluğu Allah'tan bizim oyunları pek vurmuyor...**

| Oyun | Platform |
|---|---|
| **MART** | |
| Army of Two | PS3, 360 |
| Assassin's Creed | PC, DS |
| Baroque | PS2 |
| Battlefield: Bad Company | PS3, 360 |
| Beautiful Katamari | 360 |
| Coded Arms: Contagion | PSP |
| Codename Panzers: Cold War | PC |
| Command & Conquer 3: Kane's Wrath | PC, 360 |
| Condemned 2: Bloodshot | PS3, 360 |
| Crisis Core: Final Fantasy VII | PSP |
| Dragon Quest Monsters: Joker | DS |
| Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates | DS |
| Gran Turismo 5 Prologue | PS3 |
| Jack Keane | PC |
| Metal Gear Solid: Portable Ops Plus | PSP |
| Ninja Reflex | Wii, DS |
| Ratchet & Clank: Size Matters | PS2 |
| Rock Band | PS2 |
| Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens | PC |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 | PC, PS3, 360 |
| Turning Point: Fall of Liberty | PC, PS3, 360 |
| Turok | PC |
| Viking: Battle For Asgard | PS3, 360 |
| Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm | PC |
| **NİSAN** | |
| Dracula: Origin | PC |
| Europa Universalis: Rome | PC |
| Grand Theft Auto IV | PS3, 360 |
| Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | PS3 |
| Midnight Club: Los Angeles | PS3, 360 |
| Star Wars: The Force Unleashed | PS3, PS2, PSP, Wii, DS, 360 |
| UEFA Euro 2008 | PC, PS3, PS2, 360 |
| **MAYIS** | |
| Age of Conan: Hyborian Adventures | PC |
| Alone in the Dark | PC, PS3, PS2, PSP, Wii, 360 |
| City Life Edition 2008 | PC |
| Too Human | 360 |



### ...Azeroth, Outland, Benlen Polemiğe Girmeyin!

**"…ve Oscar'ı kazanan… yepyeni World of Warcraft belgeselleriyle Eser Güven ve Yiğitcan Erdoğan!"** ***(alkış, alkış, alkış, Eser ve Yiğitcan sahneye ilerlerler, Eser hemen mikrofonu kapar).***

**Öncelikle bizi zor günlerimizde destekleyen ailelerimize, sevdiklerimize, evcil hayvanlarımıza çok teşekkür ediyoruz. Priest bilgileri için Ece 'Glowel' Egemen'e, warrior bilgileri için Onur 'Dazelya' Yürek'e, druid bilgileri için Can 'Monthius' Arabacı'ya, paladin bilgileri için 'Yuqualion' Yücel'e, rogue bilgileri için Neşet 'Geberen' Kaya'ya, arena ipuçları ve genel bilgileri için Habib Akçakale'ye teşekkürlerimizi ve sevgilerimizi yolluyoruz.** ***(Yiğitcan sabırsızlıkla mikrofon sırasının kendisine gelmesini beklemekte, bu sırada sehpanın üzerinde duran ödülle oynamaktadır.)*** **Bundan sonra da sizlere layık belgeseller yapmaya çalışacak ve seneye de bu ödülü kimseye bırakmayacağız. Çok sağ olun.** ***(Yiğitcan eli boş kalmasın diye ödülü alır ve havaya kaldırır. Duygusal bir çocuk olduğu için gözyaşları sicim gibi akmaktadır. Belki de kendi teşekkürlerini yollayamadığı için hüzünlenmiştir, niye ağladığını sadece kendisi bilmektedir. Salon alkışlarla inlemektedir.)***

**Eser Güven**



# WORLD OF WARCRAFT ALTINA HÜCUM REHBERİ

-ESER GÜVEN, YİĞİTCAN ERDOĞAN

## Herkes İçin Kısa Yoldan Zengin Olma Yolları

*Para, para, para.* Napolyon ne de güzel söylemiş, değil mi? World of Warcraft'ta da işler farklı yürümüyor. Enchant mı lazım, altın. Tamir mi lazım, altın. Epik uçan mount mu lazım, binlerce altın. E o zaman biz de sizlere bir iki ufak ipucu verelim, epik hayvanınızla uçuşunuzda bizim de payımız olsun.

### 1) EN İYİ FARM YERLERİ

WoW'da servete giden yol en kısa sürede, en çok para kazandıracak nesnelerin bulunduğu yerlere kamp kurmaktan geçer demiş atalarımız. Peki ama hedefimiz hangi nesneler olmalı, nerelerde zaman harcamalı, nasıl etmeli?

#### a) Primal her zaman para getirir

Primal'lar oyunda pek çok eşyanın, iksirin, enchant'ın, armor kitin yapımında kullanılmaktadır ve modaları ASLA geçmez. Çoğu eşya, yüklü miktarda primal gerektirdiğinden piyasada hiçbir zaman yeterince primal bulunmaz, dolayısıyla fiyatları da hiçbir zaman ciddi anlamda düşmez. Bunlar arasında özellikle ikisi, Primal Fire ve Primal Air her zaman yüksek fiyatlarını korumaktadır.
Primal Air (daha doğrusu Mote of Air, bildiğiniz gibi 10 tanesini birleştirip Primal haline getiriyorsunuz) yalnızca Nagrand ve Shadowmoon Valley'deki yaratıklardan düşmektedir. Genelde farm için Nagrand tercih edilse de, Elemental Plateau genellikle farmer'ların uğrak noktası olduğundan yeterli sayıda yaratık bulamayabilirsiniz. Bu nedenle Mote of Air için Shadowmoon'u öneriyorum. Enraged Air Spirit'leri Altar of Sha'tar'ın kuzeyinde ve Sanctum of the Stars'ın doğusunda bulabilirsiniz.
Mote of Fire için ise en uygun ortam yine Shadowmoon Valley'deki merkezde bulunan Fel Pits'tir. Burada ayrıca Enraged Earth Spirit'ler de bulunduğundan Fire Spirit'lerin spawn olmasını beklerken Primal Earth de toplayabilirsiniz. Eğer seviyeniz Shadowmoon Valley'e yetmiyorsa alternatif olarak Blade's Edge Mountains'ta bulunan Skald'ı tercih edebilirsiniz.
Eğer Tailor iseniz Netherstorm'da Spellcloth yaparken ortaya çıkan Angered Nether-Wraith, daima birkaç Mote of Mana ve birkaç Mote of Fire düşürecektir.

#### b) Scryer / Aldor reputation talebi hiç bitmez

Oyundaki her karakter bu seçimi yapmış veya yapacaktır çünkü Scryer ve Aldor başka yerde bulunmayan enchantlar, patternler, raidler için flasklar ve bir sürü avantaj veriyor. Oyunda birçok kişinin alt karakterleri olduğunu ve artık bu grupların reputation'ları için aynı adamları kesip durmaktan sıkıldıklarını düşünürsek, bir an önce Exalted seviyesine ulaşmak için deli gibi Mark of Sargeras / Fel Armament ve Sunfury Signet / Arcane Tome satın alacaklarını rahatlıkla söyleyebiliriz. E peki o adamlar sıkılıyor da, siz sıkılmayacak mısınız? Elbette sıkılacaksınız ama onlar para kaybederken siz cüzdanınızı dolduracaksınız. Kaldı ki bu nesneleri düşüren yaratıklar Humanoid olduklarından çok sayıda da Netherwave Cloth toplayacak ve bunları da paraya dönüştürebileceksiniz.
Peki farm için nereyi seçmeli? Elbette Shadowmoon Valley! Özellikle Black Temple'ın üst tarafı grup halinde pek çok yaratığı bir arada bulabileceğiniz ve AoE yeteneklerine sahipseniz kısa sürede onlarcasını temizleyebileceğiniz bir Sunfury Signet / Arcane Tome mekanı. Alternatif olarak Eclipse Point'i de tercih edebilirsiniz, yaratıkların spawn süreleri oldukça hızlı olduğundan beklemeniz de gerekmeyecek. Aldor reputation için Mark of Sargeras / Fel Armament'in en hızlı toplanabileceği yer ise Legion's Hold. Yaratıkların seviyeleri yüksek olduğundan bunların yanı sıra disenchant yapabileceğiniz ya da satıcılara satabileceğiniz birçok yeşil eşya da sizi bekliyor.

### 2) AH'DEN PARA SAĞMA KONUSUNDA UZMANLAŞIN

İşte herkesin en dertli olduğu kısım: AH'yi nasıl sağarım? Bu konuda çok derin şeyler söylenebilir fakat genel birkaç tavsiye sizi sonunda uçan mount olan o yola sokmaya yetecektir.

Öncelikle, AH'de başarılı olmayı aklınızın ucundan bile geçiriyorsanız farming yeteneğiniz 375 olmalı. Nerelerde farm yapılır, hangi eşyalar farm yapmaya uygundur, bunları bilmeniz gerekir. Eğer iyi raid yapan bir guild'iniz varsa zaten farm olayına ister istemez girmiş olacaksınız. Yapmayı denemeniz gereken ilk şey mote'ları alıp satmak. Eğer level 70'seniz ve ekipmanınız sağlamsa elementaller canınızı sıkmayacaktır. Fakat Mote Farm'dan önemli tek bir şey varsa o da şudur arkadaşlar: server'ınızı tanımak.

#### Paraya giden yol server'ı tanımaktan geçer

AH'de başarının ikinci altın kuralı bu: Server'ı iyi tanımak. Herkes kendi mote'unu kendi mi farmlıyor, yoksa üşengeç server arkadaşlarınız mı var? Bunu çok iyi analiz etmeli ve sonuca ulaşmalısınız. Analiz etmeniz gereken bir başka şey ise fiyatlar. Birçok kullanıcı çabuk paraya ihtiyacı olduğu zamanlarda normal market fiyatının altında bir fiyatla sürer malını piyasaya. Bunları satın alın ve geri satın fakat bu sefer normal market fiyatından. Böylece altına altın







demeyeceksiniz. Server'ı tanımanın bir başka avantajı daha var: Hangi ürünün kaça gittiğini görmek. Primal Air kullanan craftable itemlar daha pahalıya gidiyorsa, Mote of Air'ler daha pahalıya gidecektir, bunlara ağırlık verin.
Eğer bunlarla uğraşmak istemiyorsanız, para yapmanın bir diğer yolu shard kasmak. Disenchant için yüksek levellarda, düşük seviyeli instance'ları farmlayabilirsiniz (tek başınızda yaklaşık 30-40 dakikanızı alacak olan Stratholme size çok sayıda yeşil eşya ve bir sürü de Shard kazandıracaktır. Hatta kimbilir, belki de Baron Mount'a sahip olan o çok küçük kitlenin bir üyesi bile olabilirsiniz). Eğer sevecen ve anlayışlı bir guild'iniz varsa onlarla beraber yaptığınız heroic'lerde kimsenin kullanmadığı mavi ve yeşil itemları onlardan disenchant için isteyebilirsiniz. Bundan AH'i sağma adı altında bahsetmemin sebebi ise şu, bunu sadece yüksek level'larda denemelisiniz. Normalde düşük seviyeli oyuncular shardlara ihtiyaç duyabileceklerinden shardları azar azar koyarlar. Sizse direk kendi seviyenize hitap edip toptancılık yapabilirsiniz, üstelik onlar kadar emek ve zaman harcamadığınızdan biraz fiyatı da düşürmeniz sizi ırgalamayacaktır.
Tabii bir de herb'ler var, dilerseniz herb ve flask de satarak geçinebilirsiniz ama herb-potion-elixir olayları biraz can sıktığı için uzun bir uğraş gibi gelebilir çoğu oyuncuya.
Auctioneer gibi addon'lar size server'ınızda fiyatların ne şekilde geliştiği hakkında fikir verecektir. Bu addon'un AH tarama ve ucuz malları tespit etme özelliği bazen müthiş fırsatlar yakalamanızı sağlayabiliyor.
Hepsinden de önemlisi şu; kötü olun ve bundan rahatsızlık duymayın. Eğer yeterli sermayeniz varsa piyasadaki bütün Large Prismatic Shard'ları satın alın ve 2-3 altın yüksekten geri koyun. Bütün Void Crystal'leri satın alın ve hepsini toplu halde değil, tek tek AH'a koyun. Böylece Crystal arayan biri öncelikle sayfalar boyu sizin mallarınızla karşılaşacak ve bir taneye ihtiyaç duyuyorsa diğerlerine hiç bakmadan satın alacaktır.
Gözünüzü piyasadan ayırmayın. En ucuza alıp en pahalıya satmaya bakın, onurlu kalleşlikten gocunmayın. Talebin fazla olduğu mallardan ucuza satılanları edinip, en pahalısının fiyatından piyasaya sürün. Acımayın, acınmayın.

### 3) TEST REALM YAMA NOTLARINI OKUMAYI ÖĞRENİN

Belki çoğunuzun dikkatini çekmiyordur ama özellikle büyük yamalar öncesi yapılacak çoğu değişiklik Test Realm yama notlarında açıklanıyor (bunları **www.worldofraids.com** gibi sitelerden takip edebilirsiniz).
Peki bu notlardaki bilgileri nasıl paraya çevirebiliriz? Çok basit. Yama ile yeni eklenecek eşyalara, bu eşyaların yapımı için neler gerektiğine bakacağız. Yeni transmutation'lar eklendi mi diye dikkat edeceğiz. Sonra da bunlara yatırım yapacağız. Örnek mi istiyorsunuz?
2.3 yamasından önce Nexus Crystal'ler AH'da yaklaşık 1 altına bulunabiliyordu çünkü talep son derece düşmüştü. 2.3 test yama notlarında dikkatli oyuncular 3 Nexus Crystal'in 1 Small Prismatic Shard'a dönüştürülebildiğini gördüler. 3 Small, 1 Large yapıyordu ve Large Prismatic Shard'ların fiyatları da 25-30 altın arasındaydı. Bu da 9 altınlık Nexus'u, 30 altına çevirebilmek demekti. Yani AH'da bulduğu tüm Nexus'ları alan oyuncular kısa sürede paralarını üçe katladılar, hiç de fena değil.
Örneğin 2.4 yamasının test realm notlarına bir bakalım. Oyuna iki tane yeni Tailor giysisi ekleniyor ve bunlar oyundaki en iyi cloth dps giysileri. Her ikisi de çok sayıda Spellcloth ve Shadowcloth kullanımını gerektiriyor. Ben bu notu gördüğüm anda AH'dan ne kadar Spellcloth ve Shadowcloth varsa çekmeye başladım, talep çok yüksek olmadığı için ikisi de yaklaşık 30 altına bulunabiliyordu. 2.4 yamasından sonra bu kumaşlara olan talep patlama yaşayacağından en az iki katı fiyata rahatlıkla alıcı bulabileceğime eminim.
Yine 2.4 yamasıyla Jewelcraft'lar Brilliant Glass yapabilecekler. Nedir bu Brilliant Glass? Tüm yeşil gemlerden üçer taneyi birleştirip bir mavi gem yaratıyor. Yama öncesi yeşil gemler inanılmaz ucuz çünkü JC leveling yapanlar dışında alanları yok. Bu gemleri şimdiden ucuz fiyata toparlayanlar, yama sonrası müthiş kâr elde edecekler, çünkü bu değersiz yeşilleri maviye çevirebilecekler. JC olmasanız bile fiyatı artan yeşilleri AH'a koyarak cebinizi doldurabileceksiniz.
Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada 2.4 yamasının çıkmış olması gerekiyor ama eğer henüz çıkmadıysa yukarıdaki nesnelere yatırım yapın, kazançlı çıkarsınız :) Yama çıktıysa da güncel haber sitelerini sürekli takip ederek oyuna yeni eklenecek eşyaları ve ne gerektirdiklerini takip edin. Talebin düşük olduğu bileşenleri paraya dönüştürün.

### MESLEK SAHİPLERİ İÇİN ZENGİN OLMA İPUÇLARI

**ENCHANTER:** Bir enchanter'ın parasız kalması gerçekten çok zordur çünkü oyuncular ekipmanlarını değiştirdikçe mutlaka enchant'lara ihtiyaç duyarlar. Ancak oyunda çok fazla enchanter olduğu için diğerlerinden daha fazla para kazanmak istiyorsanız bazı seçilmiş enchant'ları elde edene kadar uğraşmanız gerekir. Örneğin Karazhan'da düşen Enchant Weapon – Mongoose, özellikle PvE mele oyuncularının her silah değiştirişlerinde mutlaka yaptırdıkları bir enchanttır ve çok fazla kişide bulunmaması nedeniyle iyi para getirir. Zul'Aman'da düşen Enchant Weapon – Executioner ise özellikle PvP sevenlerin tercihidir ve talep her zaman üst seviyededir (eğer serverınızda bu enchant'ı yapabilen kişi sayısı azsa kapıyı enchant başına 50 altından açmanız bile mümkündür). Ayrıca 5 kişilik instance'larda bulunan BoP enchant tarifleri de (12 agility, 12 stamina vs) ihtiyaç anında ilk çalınan kapılardan biri olmanızı sağlayacaktır.

**TAILOR:** Doğruya doğru, artık çanta yapımı eskisi kadar para getirmiyor. Tailor için özellikle iyi para getiren iki şey Golden Spellthread (Aldor'lar için) ve Runic Spellthread'dir (Scryer'ler için), çünkü Legging değiştiren herkes öncelikli olarak bunlardan birini elde etmek isteyecektir. Eğer 25 kişilik instance'lara gidebiliyorsanız özellikle Nether Vortex gerektiren Belt of Blasting tarifi size binlerce altın kazandırabilir (2.4 yaması ile birlikte Badge karşılığı Nether Vortex satın alabileceğinizden elde edeceğiniz para, harcamanız gereken emeğin kat kat üstünde olacak).

**LEATHERWORKER:** Nethercleft Armor Kit ve Nethercobra Armor Kit. Bu ikisi melee oyuncular için en iyi bacak kitleridir ve hiçbir zaman elinizde kalmazlar. Materyalleri ucuzdur (özellikle de Primal Nether'i Badge karşılığı satın alabildiğinizi düşünürsek) ve rahatlıkla 250-350 altın arasında satılmaktadırlar. Yalnızca bu ikisine yoğunlaşarak bile servet yapabilirsiniz.

**JEWELCRAFTER:** Bir diğer para makinesi meslek. Değersiz Ore'ları eleyerek pek çok mavi gem elde edebilmenin yanı sıra başkalarında olmayan Design'lar sayesinde kesim işlerinden de çok para kazanabilirsiniz. 2.4 yamasıyla birlikte bütün JC'ler daha önce yalnızca Mount Hyjal'da düşen ender Design'ları Shattered Sun Offensive reputation'larını geliştirerek satın alabilecekler, eğer reputation'ınızı diğerlerinden hızlı arttırıp bu Design'lara önce ulaşırsanız daha hızlı para kazanabilirsiniz.

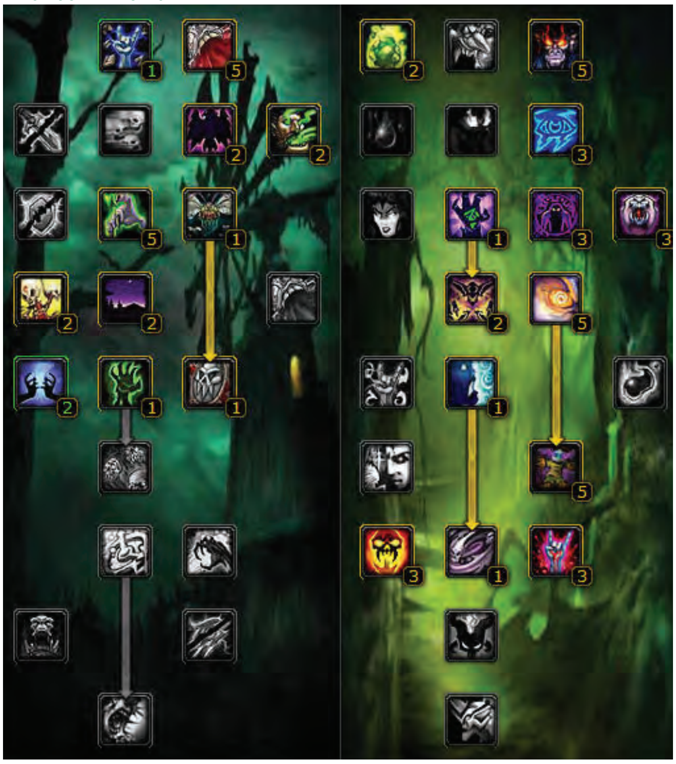
**ALCHEMY:** Artık Alchemy eskisi gibi para kazandırmıyor, çünkü özellikle büyük guild'ler resistance potion satın almak yerine Cauldron üretmeyi tercih ediyor, Mark of Illidari sayesinde ücretsiz flask'lar elde edebiliyorlar. İksir ve flask yapımından elbette yine de para kazanmanız mümkün ama inanın "Transmute Primal Earth to Water" da size benzer miktarda para kazandıracaktır. Özellikle de Primal Earth'ün bütün server'larda kelepir olduğunu düşünürsek. >>



Warlock: 0-21-40



Warlock: 27-37-0



# ÖNERİLEN PVE VE PVP TALENT DAĞILIMLARI

## Warlock

PvP : 21+/31+/0
**http://tinyurl.com/2r2565**
İşte şöhreti kötü SL/SL dağılımı. Kötü şöhretli, çünkü bu dağılıma sahip warlock'lar özellikle 2v2 arenalarda ciddi anlamda güçlü oluyorlar. Ağaçlarda hedefiniz Siphon Life ve Soul Link'e ulaşmak. Demonic Resilience, Grim Reach ve Curse of Exhaustion da gücünüze güç katacak olan yetenekler. Eğer bu dağılımdan sıkıldıysanız yine oldukça güçlü olan Felguard dağılımını (6/44/, 9/41/11 veya 20/41/0) deneyebilirsiniz. Tek dezavantajı Felguard'ın cleave ile bazen CC'leri bozması.

PvE : 0/21/40
**http://tinyurl.com/32xp3e**
Özellikle üst seviyede ekipmana sahipseniz bu yetenek dağılımı sizi hasar metrelerinin tepesinden indirmeyecektir. Demonic Sacrifice sayesinde shadow zararınız %15 artacak, Destruction ağacından alacağınız Backlash ile crit şansınız %3 yükselecek. Dolayısıyla hedef üzerinde Improved Shadow Bolt debuff'ı sürekli yenileceğinden raid'deki Shadow Priest ve Affliction Warlockların zararları artacak ve raid dps bundan önemli ölçüde fayda sağlayacak.

## Hunter

PvP : 5/42/14
**http://tinyurl.com/2j3z8t**
İlk bakışta bir hayli şizofren gözükse de bu ağaç aslında Hunterların hibrid bir sınıf olduğunun güzel bir kanıtı bence. Talentları belli bir şekilde vermeniz gerekmiyor, fakat atlamamanız gereken talentlar da mevcut: Scatter Shot ve Entrapment 3v3, 5v5 arenalarda çetin düşmanları safdışı bırakabilr, Improved Aspect of the Hawk, Lethal Shots ve Mortal Shots ise hızlı ve çabuk adam öldürüp size maç kazandırabilir.

Hunter: 5-42-14



PvE : 41/20/0
**http://tinyurl.com/34tjf9**
TBC öncesi sadece 60'a gelme aracı olarak kullanılan BM'ler şu an çok revaçta. Raid yapıyorsanız ve raidde kendinize yer bulmak istiyorsanız Ferocious Inspiration bunun için hoş bir araç. Benzer bir şekilde Intimidation ile Frenzy, FI'ı tamamlayan özellikler ve raidlerde hunterı aranılan adam yapabilirler.

## Shaman

PvP : 0/7/54 – Heal, 40/0/21 – DPS
**http://tinyurl.com/3b2rkg** – Heal
**http://tinyurl.com/2p2gnb** - DPS
İtiraf edeyim, talent rehberi hazırlayacağımızı öğrendiğimde aklıma ilk gelen şey Shamanı nasıl halledeceğimizdi. Sonra aklıma geldi, eğer sınıf hibridse, rehber de hibrid olmalıydı. Evet, şamanın iki dağılışı da amaçlarına uygun, nezih dağılışlar. Heal buildinde Healing Grace'i kaldırdığımız, onun yerine Improved Ghost Wolf'u koyduğumuzu göreceksiniz. Bunun sebebi hızlı kaçmak isterseniz cast time'ı bir buçuk saniye bir Ghost Wolf'un gerçekten çok faydalı olması. DPS'de Enhancement yerine Elem seçmemizin sebebi ise Crowd Control, Enhancement bir yıkım makinesi olmaktan öteye gidemezken Elemental hayatta kalmayı da biliyor.

PvE : 41/0/20
**http://tinyurl.com/3yqfcm**
Tamam, burasının hibrid olmayacağını da biliyordum rehberi hazırlamadan önce. Heal buildi zaman zaman popüler olabilir, ama Improved Reincarnation hayat kurtarıyor, Nature's Guidence Elemental Precision bossların resist etme oranlarını ciddi bir şekilde düşürüyor ve 20 Resto puanı da birincil healerların tükendiği noktada sizin aktif olmanızı sağlıyor.

## Druid

PvE : 0/49/12
**http://tinyurl.com/3akttk**
Tank olarak gidecek Ferallar için en uygun buildlerden biridir. Warrior tanklar özel yetenekleriyle threat yaratırken, Druid tanklarınki daha çok verdikleri hasara bağlıdır. Bu yüzden Feral ağacındaki hasar arttıran talentlar iyi bir aggro sağlamak için çok önemli. Thick Hide, Feral Instinct, Survival of the Fittest da tanklık için en önemli talentlar arasında. Mangle zaten hangi Feral buildini seçerseniz seçin, mutlaka almanız gereken bir özellik.

PvP : 8/11/42
**http://tinyurl.com/367xgf**
Balance ağacındaki Imp. Nature's Grasp ve Control of Nature, arenada hakimiyet kurabilmek için önemli. Feral Combatta, Brutal Impact, Thick Hide ve Feral Charge rakibin sizi durdurmasını engelleyecek talentlar. Restoration kısmında ise Furor, Nature's Focus, Natural Shapeshifter, Swiftmend, Nature's Swiftness hayat kurtarıyor. Rakibinizi kontrol altına alıp partnerinizi healladığınız sürece sırtınız yere gelmeyecektir.

## Paladin

PvE : 42/19/0
**http://tinyurl.com/34elod**
Paladinin anahtarı Illumination adlı talenttir. Illumination'ın efektifliği spell crit ile orantılı olduğu için Sanctified Light ve Holy Power'a puan harcamanız yerinde olur. Bu sayede büyük

Shaman: 0-7-54



Druid: 8-11-42



Shaman: 40-0-21



Druid: 0-49-12



ölçüde bir mana tasarrufu yapmış olacaksınız. Healing yaparken genelde maksimum mesafede duracağınızdan Aura Mastery'e 1 puan ayırmanız önemli. Divine Illumination ise spam heal yapacağınız zaman imdadınıza yetişiyor.

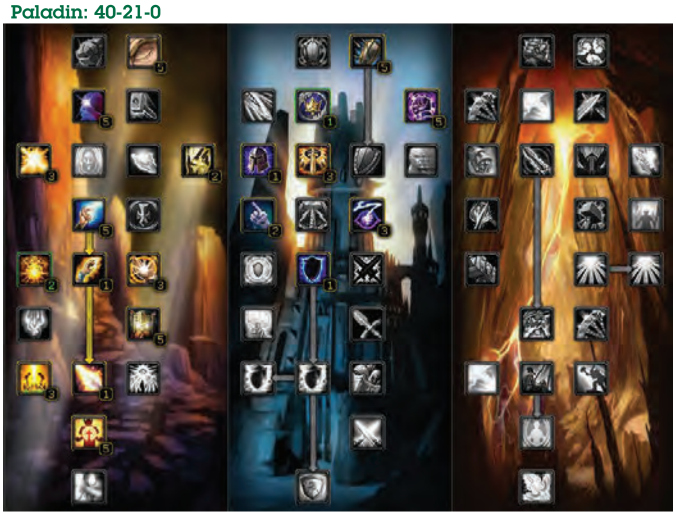
PvP : 40/21/0
**http://tinyurl.com/3xtv79**
PVE buildinden pek bir farkı olmasa da buradaki önemli nokta dövüşlerin o kadarda uzun sürmemesi. Bu yüzden Divine Illumination'ı eleyip onun yerine Blessing of Sanctuary açmak çok daha mantıklı. Blessed Life, bu tür buildlerde pek tercih edilmese de eğer arenadaki dayanıklılığınıza dayanıklılık katmak istiyorsanız açmanızda yarar var. Holy Shock ölmek üzere olan kişiyi kurtarmakta birebirdir. Ayrıca 2.4 patchinde healing özelliklerinin bufflanacağını düşündüğümüzde geleceğe yönelik planlarınızı yaparken bunu da hesaba katmanız yararlı olacaktır.

**Priest**
PvE : 31/30/0
**http://tinyurl.com/2uqr4m**
Holy ağacını Discipline ile destekleyerek hem sağlam mana pool ve mana regen sağlayan, hem de +healing bonus'u da destekleyen bir build. Discipline kısmında Spirit/Improved Spirit buffının alınması raidler için çok önemli bir avantajdır. Bunun yanında Meditation, Mental Agility ve Mental Strength de çok büyük fayda sağlayan talentlardır. Holy ağacındaki Improved Healing, Spiritual Guidance ve Spiritual Healing de alınması öncelikli olan, çok önemli talentlardır. Bunların yanında Discipline ağacında verilen 31. talent Power Infusion için kullanılabileceği gibi tercihe göre Holy ağacında da kullanılabilir.

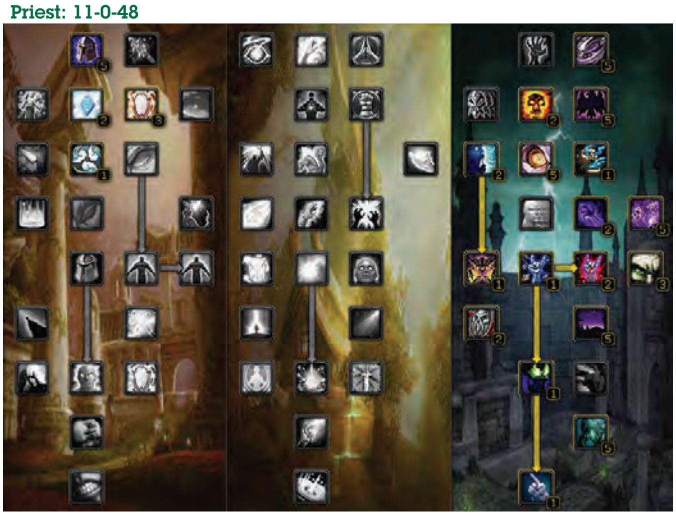
PvP : 11/0/48
**http://tinyurl.com/2vnxxn**
Discipline ağacından Unbreakable Will ve Improved Power Word: Shield talentları pvpde dayanıklılık bakımından yarar sağlarken, Shadow ağacından ise özellikle Shadow Focus, Shadow Resillience ve Silence pvp için önemli talentlar. Tabi ki her shadow priest için gerekli olan Mind Flay, Vampiric Embrace, Shadow Weaving de mutlaka alınması gereken talentlardan. Ayrıca Shadow Reach yine pvpde avantaj sağlarken Darkness ve Misery de verilen hasarı arttırma konusunda son derece faydalı talentlar.

**Warrior**
PvE : 5/0/56
**http://tinyurl.com/2ms77d**
Raidlerde ana tanklık yapacak Warriorlar için en iyi buildlerden biridir. Ana tankta silah hasarından çok, olabildiğince dayanıklı olmak ve hızlı threat yaratmak gerekir. Warrior tank aggroyu silah hasarı ile değil, hreat yaratan özellikleri ile tutar. Anticipation, Imp-

Paladin: 40-21-0



Priest: 11-0-48



Priest: 31-30-0



Warrior: 5-0-56



Rogue: 20-0-41



Warrior: 44-14-3



roved Taunt, Improved Shield Block, Shield Slam, Toughness ve Vitality en önemli tank talentlarındandır.

PvP : 44/14/3
**http://tinyurl.com/33b64k**
Son zamanlarda Arms Warriorlar Sword, Polearm, Axe Spec yerine Mace'i tercih etmektedir. Son patchler ile Mace Spec'in stun şansı artık daha fazla. Eğer tutturabilirseniz Charge-Mace Spec proc'u-Intercept üçlüsüyle düşmanı toplamda 9 saniyeliğine saf dışı edebilirsiniz ki, bu 9 saniye sizin için oldukça ciddi bir süre olacaktır. Bir de arkanıza sağlam bir healer da bulabilirseniz keyfinize diyecek olmaz. Piercing Howl, Endless Rage, Tactical Mastery, Improved Overpower ve Blood Craze önemli Arms Warrior talentlarındandır.

## Rogue

PvP : 20/0/41
**http://tinyurl.com/35wnpn**
Rogue PvP'de aslında her talent ağacıyla, iyi oynandığı sürece başarılı olabilir, ama şu sıralar Shadowstep ve Mutilate buildler çok iyi iş yapıyor. Eğer pinginiz düşük ve refleksleriniz hızlıysa Shadowsteple çoğu rakibi dize getirebilirsiniz. Shadowstep'in getirdiği hız ve hareketlilik gerçekten bir rogue'un ihtiyacı olan şeydir, evet, combat rogue'lara göre hasarınız düşecektir, ama unutmayin ki rogue'un hasar için yaklaşması gerekmektedir. Shadowstepsiz bir rogue zamanını bir kedi fare oyununda boşa harcayabilir.

PvE : 20/41/0
**http://tinyurl.com/33orrp**
Combat. Tamam kabul, Mutilate de iş yapıyor ama bana güvenin Combat olmadan PvE'de bir yere varamazsınız. Özellikle Combattaki Dual Wield Spec inanılmaz bir dps kaynağı, elinize alın kılıçlarınızı, görün bakın. PvE'de başarılı olmak için şunu aklınızda tutmalısınız, White Damage > Yellow Damage. Özel yetenek kullanacağım diye Slice 'n' Dice gibi mühim özellikleri harcamayın, uzun vadede dps kaybedersiniz.

## Mage

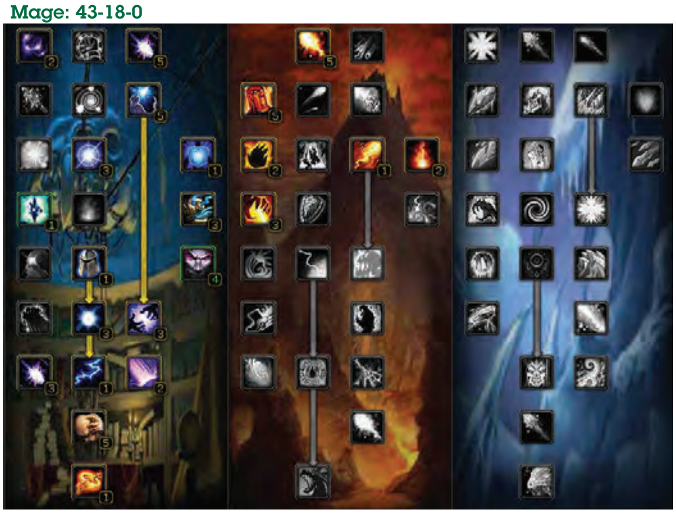
PvP : 17/0/44
**http://tinyurl.com/392rsa**
İşte Mage'lerin şu sıralar pek popüler olan buildi, bu buildde Imp. Counterspell Paladin shield'larına karşı tüm grubun hayatını, Frostbite, Shatter ve Sumon Elemental gibi yetenekle de bizzat kendi sırtınızı kurtarabilirsiniz. Oynanış tarzınıza göre Arctic Reach, Imp. Cone of Cold ve Arctic Reach arasındaki puanlar değiştirilebilir, fakat genel olarak hat budur.

PvE : 43/18/0
**http://tinyurl.com/2prmv4**
Bu buildimiz biraz tartışılabilir, çünkü mage için gerçek bir raid buildi olduğunu savunamayız maalesef. Fakat bu build diğerlerinden farklı olarak hasar ağırlıklı tasarlandığı için biraz daha iyi denebilir. Savaşa 2 Arcane Blast, 5 Scorch sonra da Fireball atarak başlarsanız bu buildi tam olarak kullanabilirsiniz.

Mage: 17-0-44



Mage: 43-18-0







# OLMAZSA OLMAZ ARENA İPUÇLARI

**Arena Nedir?**

The Burning Crusade'den sonra oyuna eklenen arenalar pvp severler için büyük bir yenilik oldu. Arena setlerinin gücü ve alınabilecek yeni silahlar, PvE oyuncularının bile bir kısmını arenalara çekmeyi başardı. Arenalara katılabilmek için öncelikle level 70 olmanız gerekiyor. Takımınızı oluşturmak için en yakın Arena Organizer'a gitmeli, alacağınız parşömene takımınızın ismini yazıp, arkadaşlarınızın imzalarını attırdıktan sonra onaylaması için geri götürmelisiniz. Böylece artık siz de arenalara ayak basabilirsiniz.

Kazandığınız her maç için karşı takım puan kaybeder, siz puan kazanırsınız. Aynı şekilde kaybettiğiniz maçlar için de karşı taraf puan kazanır, siz puan kaybedersiniz. Puanlar her hafta Çarşamba günü hesaplanır ve mevcut puanlarınızın üstüne eklenir, bu arena puanları ile Arena Vendor'lardan (Tanaris-Netherstorm veya Nagrand'da bulunurlar) kendinize yeni PvP eşyaları alabilirsiniz. Haftalık maçlardan puan alabilmek için her hafta takım olarak 10 maç oynamalısınız, takımınız 10'dan fazla maç yaptıysa sizin toplam maç sayısının %30 u kadar maça katılmış olmanız gerekir.

**Ne yapsak da Arenalarda başarılı olsak?**

En önemli şey build'dir. Yanlış anlamayın, burada bahsedilen build, yeteneklerin matematiksel denklemi değil. Ekipmanınız, kullandığınız jewel ve enchantlar ve bunlarla uyumlu ortaya çıkan oynanışınız. Jewel ve enchant'ların, doğru ekipmana, doğru şekilde uygulandığından emin olun. Benzer bir şekilde de ekipmanınız da talent'larınızla uyumlu olsun. Feral bir druid olarak üstünüzde spirit enchant'ı yapılmış ekipmanla gezmeyin yani.

PvP için PvP gearı tercih edin. Evet, fazlaca gazoz reklamı tadında olmuş olabilir, ama acı gerçek bu: PvE'den en son tier'ı döşemiş olsanız dahi, arena gearı döşenmediğiniz takdirde arenada başarı sizin için uzak, çok uzak bir hayal olur.

Uzaktan gördüğünüz her adama paldır küldür dalmayın. Sınıfını ve ırkını tespit edin, racialları, özel yetenekleri hesaba katıp bir taktik geliştirin. Eğer DPS'niz tavan seviyesinden atmosfer dışına taşıyorsa o zaman da sınıfa bakmadan sakın savaşa girmeyin, ama taş kağıt makas üçlemesi uyarınca yenebileceğiniz sınıfları ekip biçebilirsiniz.

Takım oyununu sakın es geçmeyin. Talent diziliminiz, gearlarınız, hatta consumable eşyalarınız bile takımınıza göre ayarlansın. 2v2, 3v3 ya da 5v5, her daim takım olarak hareket edin; takım olarak build belirleyin ve takım olarak saldırın, savunun. Maç başlamadan önce ne yapmak istediğinizi takımınızla paylaşın, hatalarınızı onların düzeltmesine izin verin ve onların hatalarını düzeltin. Bireysel olmayın, takım oyunu her zaman uzun vadede daha çok kazandırır.

Kesinlikle ve kesinlikle sesli iletişebileceğiniz oyuncuları tercih edin. Arena takımı ararken, ya da guildinize arena yapacak kişi alırken bir mikrofonu olup olmadığını öğrenmeye gayret edin.

Belki garip gelecek ama trendi takip edin. Forumlara girip çıkın, düşmanlarınızda nelerin popüler olabileceğini kavramaya ve karşı taktik oluşturmaya çalışın.

2v2 de sakın Hunter/Lock petlerine dalmayın, fakat 3v3 ile 5v5 de Felhunter gibi tek eliyle sizi alaşağı edebilecek petleri es geçmemeye gayret gösterin. Bu noktada takım olarak hareket etmek yine çok önemli, zira bütün takım pete dalma gibi bir gaflete düşerseniz Felhunter yerine tek eliyle sizi alaşağı eden bu sefer Warlock olacaktır.

2v2 de karşınızda SL/SL Warlock / Druid gelirse önce warlock petini kesin veya banish ile saf dışı bırakıp warlock'u alın. Zira Druid hiçbir şekilde casting time'a ihtiyaç duymayan, zora düşerse sadece root atıp su içebilen bir sınıf olduğu için şu an en tehlikeli pvp sınıfı.

Şu aralar en iyi 3v3 takımları sırayla "sub rog - disc.priest - frost mage", "sub rog - ms warrior - resto druid" ve "sub rog- sl/sl warlock – resto druid", 5v5 takımları ise "ms warrior – holy paladin - disc priest - resto shaman - frost mage", "sub rog - disc priest - frost mage - sl/sl warlock - resto druid" ve "ms warrior - holy paladin - bm veya marksman hunter - disc. Priest - sl/sL warlock" kombinasyonlarıdır. Eğer yeni takım kuruyorsanız bu kombinasyonlara benzer bir takım oluşturmaya çalışın.

Crowd Control'lerinizi iyi değerlendirin, karşı takımın healer veya dps'ini saf dışı bırakmak sizi bir adım önde tutar.

Bol bol bandaj alın. Bunlara vereceğiniz paraya sakın acımayın. Savaşın ortasında biraz geri çekilip ne kadar bandaj basabilirseniz kardır, hayat kurtarır. Bandajla beraber kesinlikle almanız gereken bir başka önemli nesne ise Health Stone. Bunu satın alamazsınız, o yüzden bu sadece Locklar için: HS'lerinize değer verin, onları sevin. Sıkışık bir anda patlatılan bir HS kader değiştirebilir. HS'ye benzer herhangi bir şey yaratma kabiliyetiniz varsa, yaratın, çekinmeyin.

"Ben size savunmayı değil, taarruz etmeyi emrediyorum" politikasını uygulayın. En iyi savunma, çoğunlukla hücumdur. Arena gibi hızlı oynanan bir ortamda sakın fazla savunma yapmaya kasmayın, karşınızdakini ölmeden öldürebilmek en iyi savunmadır.

Mana harcamaktan çekinmeyin, fakat bu harcama işlemi boşa olmasın. Birinin çabuk ölmesi gerekiyorsa ona mananızla bir gazap yaşatabilirsiniz, ama savaş uzun sürecek gibiyse hesaplı olmanız gerekebilir.

Sınıf öncelik sıranız olsun. Warrior'ları en son alın, Priest gibi kırılgan ve zayıf sınıfları ilk hedefiniz yapın. Warrior'ları en son almanız hayatta kalmanızı sağlayabilir.

Trinket'inizin zamanı geldiyse ilk fear'ı kaldırmak için kullanın, sonrakiler ilkini kaldırmak kadar vahim bir etki yaratmayacaklardır. Medalion of the Alliance / Medalion of the Horde trinket'inizi mutlaka alın, kullanın.

Sakın kite'lanmayın. Sakın. Kaçan birini kovalamayın, mümkünse bir crowd control uzmanından yardım isteyin, olmazsa bir hunter'ın onu avlamasını sağlayın, ama sakın kovalamayın. Eğer kaçarken hasar verebilecek bir sınıf değilse peşinden gidebilirsiniz, ama arada dönüp saldırmaya çalışıyorsa uğraşmayın.

Hunter tuzaklarından kaçının. Bir hunter'ın menzilinde, onun bir tuzağına yakalanmak ölüm demektir. Eğer mümkünse trinket kullanmaktan çekinmeyin.

Özgün olmaya çalışın. Yüzde doksanın tercih ettiği build'i direk uygulamayın, aksi takdirde düşmanınızın sizin nasıl oynayacağınızı tahmin etmesine yol açarsınız.






# BADGE OF JUSTICE ÇILGINLIĞI

Blizzard'ın casual oyunculara en büyük hediyesi olan Badge of Justice sayesinde büyük raidlere katılma imkanınız olmasa bile birbirinden güçlü eşyalar satın alabilirsiniz. 2.4 yaması ile birlikte gelecek olan yeni eşyalar neredeyse Hyjal / Black Temple seviyesinde, dolayısıyla kendinizi geliştirmek istiyorsanız mümkün olan en kısa sürede en çok Badge'i toplamak isteyeceksiniz. Aşağıdaki bilgiler sayesinde hangi instancein kaç Badge verdiğini, hangi görevler sayesinde daha fazla Badge toplayabileceğinizi öğrenebilecek ve bankanızı Badge ile doldurabileceksiniz.

**1) Heroic Instancelar**

Badge toplamanın en rahat yollarından biri, ama Instance başına düşen Badge sayısı çok fazla değil. Yine de günlük olarak resetlendiklerinden Badge farm için uygun yerlerden.
Hellfire Citadel: Hellfire Ramparts – 3 Badge
Hellfire Citadel: Blood Furnace – 3 Badge
Hellfire Citadel: Shattered Halls – 5 Badge

Coilfang Reservoir: The Slave Pens – 3 Badge
Coilfang Reservoir: The Underbog – 4 Badge
Coilfang Reservoir: The Steamvault – 3 Badge

Auchindoun: Mana-Tombs – 3 Badge
Auchindoun: Auchenai Crypts – 2 badge
Auchindoun: Sethekk Halls – 2 Badge
Auchindoun: Shadow Labyrinth – 4 Badge

Caverns of Time: Old Hillsbrad Foothills – 3 Badge
Caverns of Time: The Black Morass – 3 Badge

Tempest Keep: The Arcatraz – 4 Badge
Tempest Keep: The Botanica – 5 Badge
Tempest Keep: The Mechanar – 4 Badge
*Isle of Quel'Danas – Magisters' Terrace – 3 Badge
Eğer kısıtlı zamanınız varsa harcanan zaman / elde edilen Badge sayısı oranının yüksek olduğu The Underbog, The Black Morass ve The Mechanar instancelarını tercih etmelisiniz.
* Magisters' Terrace oyuna 2.4 yaması ile birlikte eklenecektir, yazıyı hazırladığımız sırada bu yama henüz çıkmamıştı.

**2) 10 Kişilik Instancelar**

Kısa sürede temizlenebilen bu instancelar oldukça fazla sayıda Badge veriyorlar, ancak Karazhan 7, Zul'Aman ise 3 günde bir resetleniyor. Eğer Badge toplamayı kafanıza koyduysanız her resette bu iki instancei da temizlemeye çalışmalısınız.
**Karazhan:** Attumen the Huntsmen (1), Moroes (2), Maiden of Virtue (2), Opera Event (2), The Curator (2), Shade of Aran (2), Chess Event (2), Nightbane (2), Prince Malchezaar (3), Terestian Illhoof (2), Netherspite (2) – Toplam 22 Badge
**Zul'Aman:** Nalorakk (1), Akil'zon (2), Halazzi (2), Jan'alai (2), Hex Lord Malacrass (3), Zul'jin (3) – Toplam 13 Badge

**3) Ek Görevler, Ek Bosslar**

**Blood of Zul'jin:** Zul'Aman'ın son bossu olan Zul'jin'i öldürdüğünüzde üzerinden bir adet Blood of Zul'jin çıkacak. Bu objeyi kazanırsanız yeni bir görev alıyorsunuz ve teslim ettiğinizde 10 Badge kazanıyorsunuz. Ancak bu görevi yalnızca tek bir kere yapabilirsiniz, o yüzden ikinci bir Blood'ı boş yere alıp başkalarının da bu görevi yapmasına engel olmayın.
**Ek Mana-Tombs Bossu:** Netherstorm'da "Seek Out Ameer" görevi ile başlayan oldukça uzun bir görev serisi sonunda elde edeceğiniz bir anahtarla Mana-Tombs'ta ek bir boss açabilirsiniz. Bu boss da 1 Badge düşürecektir.
**Mana-Tombs Statis Chamber:** Yine Ameer'in çok uzun görev serisi sonunda Statis Chambers of the Mana-Tombs görevini alacak ve Mana-Tombs'ta Chamber'ı açarak 5 Badge kazanacaksınız.
**Ek Sethekk Halls Bossu:** Druid'ler epik formlarına kavuşmaları için girdikleri görev serisinin sonunda elde ettikleri Essence-Infosed Moonstone ile Sethekk Halls'ta Anzu isimli bir bossu çağırabiliyorsunuz, öldürdüğünüzde 1 Badge verecektir.

**4 ) 25 Kişilik Instancelar**

2.4 yamasıyla birlikte 25 kişilik instance boss'ları da Badge düşürmeye başlayacak. Eğer 25 kişilik instanceları temizleyebilen bir guild'e sahipseniz şanslısınız, çünkü Badge'e Badge demeyeceksiniz.
Gruul's Lair – 4 Badge
Coilfang Reservoir: Serpentshrine Cavern – 12 Badge
Tempest Keep: The Eye – 8 Badge
Caverns of Time: Hyjal Summit – 10 Badge
Black Temple – 18 Badge








# EN İYİ CRAFTABLE EŞYALAR

Üretici meslek gruplarının bazıları çok iyi craftable eşyalara sahipken, bazıları bu konuda daha şanssızlar (mesela Alchemist ve Jewelcrafter'lar). Bu eşyalar özellikle de raid ortamına geçmek isteyen casual oyuncular kendilerine sağlam ekipman yapmaları açısından çok önemliler, eğer ciddiye alınmak istiyorsanız paraya kıymalı ve bu eşyaları mutlaka temin etmelisiniz (BoP eşyalar o mesleği seçmenizi gerektireceğinden, yalnızca herkesin kullanabileceği BoE eşyalara değindik).

**Spellstrike Hood ve Spellstrike Pants (Tailor – BoE)**
Cloth kullanan damage dealer sınıfları (warlock, mage, spriest ve hatta balance druid) için en iyi craftable damage seti (2.4 öncesi). İki parça da hem üçer sokete sahip, hem de hit, crit ve damage bonuslarını birlikte bulunduruyor. Soket bonusu olan +5 stamina dps için gerekli olmadığından gem seçimini daha serbest biçimde yapabilir, üç kırmızı gem seçebilirsiniz. Ayrıca kendiniz de tailor iseniz, bu iki eşyayı birlikte kullandığınızda her büyü yaptığınızda %5 ihtimalle 10 saniyeliğine büyü zararınıza 92 eklenecektir. Yapımı için Primal Nether gerekli, Badge karşılığı satın alabileceğinizden sorun yok.

**Belt of Blasting (Tailor – BoE)**
Nether Vortex gerektirdiği için yaptırılması daha zordu ama 2.4 ile birlikte Vortex'ler de satın alınabildiğinden artık rahatça yaptırabileceğiniz bir belt. Karşılaştırılabilecek tek diğer belt Mount Hyjal'da düşen Anetheron's Noose ama burada casual oyuncuları hedef alıyoruz. Black Temple temizleyen büyücü damage dealer sınıfları bile bu belt eşyasını tercih etmekte. Tek eksi tarafı stat içermemesi, ama saf dps için o kadarcık fedakarlık yapılır.

**Swiftsteel Shoulders (Blacksmith – BoP)**
BT ve MH temizleyen guild sayısı gün geçtikçe arttığından Heart of Darkness almak da kolaylaştı. Artık daha önce yalnızca hayal edebileceğiniz planlara ve materyallerine rahatça erişebiliyorsunuz. Bu planı satın alarak kendinize en iyi DPS Warrior shoulder eşyasını yapabilirsiniz. Yüksek strength, hit ve haste değerleri bu eşyanın gerçekten vazgeçilmez hale getiriyor.

**Belt of the Black Eagle (Leatherworker – BoE)**
Vortex gerektiren bir pattern. Hyjal/BT erişimi olmayan, hit sınırına ulaşmış BM ve MM hunter'lar ve ayrıca Enhancement shaman'lar için mükemmel bir belt. Shaman'lar strength gem'lerini tercih ederek bu belt'i daha da güçlendirebilirler.

**Belt of Natural Power (Leatherworker – BoE)**
Vortex gerektiren bir pattern daha. Eğer kendinizi bir feral tank druid olarak görüyorsanız bu belt'i MUTLAKA edinmelisiniz. Hatta DPS feral olsanız bile gem seçimlerinizi değiştirerek bu belt'ten faydalanabilirsiniz. Gerekli tüm stat'lara (ve bol miktarda) sahip olması, üstüne üstlük iki kırmızı soket ve +4 stamina bonusu ile gelmesi nedeniyle alternatifi ancak Mount Hyjal'da bulunabilir.

**Belt of Deep Shadow (Leatherworker – BoE)**
Vortex pattern'lerinin sonuncusu. PvE rogue'lar için bulunmaz nimet. Şöyle ifade edeyim, Illidan'dan düşen legendary Warglaive'leri kullanan rogue'larımızdan ikisi hale bu belt'i kullanıyorlar (diğeri Vashj'tan düşen Belt of One-Hundred Deaths'i kullanıyor ama öncelikli hedefimiz kendi kendilerine yetmeye çalışan casual oyuncular). Mavi soketleri sayesinde eğer meta gem kullanıyorsanız bunun gereksinimlerini de rahatlıkla karşılayabilirsiniz.

**Dawnsteel Shoulders (Blacksmith – BoP)**
Oyundaki en iyi üçüncü, craftable olarak ise en iyi paladin healer shoulder eşyası. BoP olduğundan yapabilmek için blacksmith olmanız, planları BT/MH guild'lerinden satın almanız (ki bu tür planlar o kadar sık düşüyor ki fiyatları AH'da 100-200 altına kadar düşmüş durumda) ve 2 tane de Heart of Darkness temin etmeniz gerek. Ama tüm bu çabaya değecek ve paladin arkadaşlarınız arasında bu eşyayla göz kamaştıracaksınız.






# HİLE ARŞİVİ

***"EĞER BU HİLE KULÜBÜ'NDEKİ İLK OYUNUNSA, HİLE YAPMALISIN"***

## PC

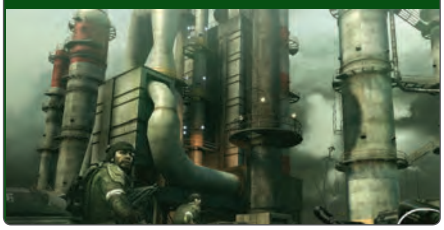
### WARHAMMER 40K: SOULSTORM

Oyunun kısayoluna sağ tuşla tıklayın. Özellikleri seçin. Hedef satırının sonunda **–Dev** parametresini ekleyin. Oyundayken de konsolu Ctrl + Shift + ~ tuşlarına basarak açın. (Game Option'dan Allow Cheats'e "Yes" deyin.
**Sisi kaldırır**: fog_toggle
**Ani bina inşaatını sağlar**: sd_instant_build=1 (sıfır kullanıldığında da kapatır) (Skirmish modunda)
**Belirtilen kadar Power alınır**: cheat_power(?)
**Belirtilen kadar Requistion alınır**: cheat_requisition(?)
**Tüm haritayı gösterir**: cheat_revealall
**İntihar:** cheat_killself
**Taskbar'ı saklar**: taskbar_hide (taskbar_show ile de gösterilir)



### FRONTLINES: FUEL OF WAR

Bonus Content için; Extras menüsüne gidin ve aşağıdaki hileleri girin.
**Gizli görev bir köyde geçer**: sp-village
**Gizli görev şehirde geçer**: sp-street
**God mod**: Oyunun kısayolunan hedef'teki adresin sonuna –devmode yazın. Oyun esnasında ~ tuşu ile konsolu açın ve **god** yazarak hileyi aktifleştirin.
*Not:Hile Xbox360 versiyonunda da geçerlidir.*



### JETS 'N' GUNS GOLD

Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin (bazı hileleri her bölüm başında yapmanız gerekebilir)
**Yenilmezlik**: arnold_for_president 1
**Mekiğinizin sınırsız soğutucusu olur**: keep_cool 1
**4 katı hasar verir**: power_to_the_people 1
**Paranızı ? kadar arttırır**: richman ?
**İçinde bulunduğunuz bölümü geçer**: veni_vidi_vici




## PS2

### NASCAR 08

**EA spor araçlarını açar**: Earn Your Stripes Mode'ta ad olarak **First:EASports Last: Car** girin.
**Tüm fantezi araçları açılır**: Earn Your Stripes Mode'ta ad olarak **Race ThePack** girin.



### SPIDERWICK CHRONICLES

**Aşağıdaki hileleri oyun esnasında, L1 + R1'e basılı tutarak girmeniz gerekmektedir.**
**Hasar almama**: **Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X, X, Üçgen, Üçgen.**
**İyileştirme: Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X, Daire.**
**Combat Loadout**: **Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Daire, Kare, Daire.**
**Sınırsız cephane**: **Kare, Kare, Kare, Daire, X, X, X, Üçgen.**
**Field Guide açılır**: **Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X.**

## PSP

### SILENT HILL: ORIGINS

**Codebreaker**: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, O tuşlarına basınız.




### SWAT: TARGET LIBERTY

Hile yazılacak konsolu açmak için; oyun sırasında oyunu dondurun ve L + R + Üçgen + Sol tuşlarına basılı tutun. Açılan pencereye hileleri girebilirsiniz.
**Yenilmez olur (Player):** Kare, Yukarı, Aşağı, Aşağı, X, Sol, Yukarı, Aşağı.
**Yenilmez olur (Officer):** Üçgen, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sol.
**Yenilmez olur (Siviller):** Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ.
**Sınırsız cephane:** Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Sol, Sağ, X, X.
**Tüm karakterler açılır**: Sol, Kare, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sağ, Sağ.
**Görünmez olur (Player):** Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.
**Tüm silahlar açılır**: X, Kare, Üçgen, X, Kare, Üçgen, Sol, Sağ.

## XBOX360

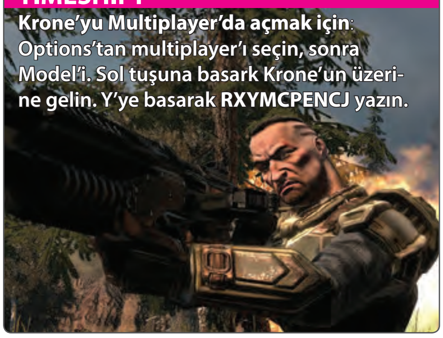
### DARK MESSIAH: ELEMENTS

Ana menüden Exclusive Content'i seçin, oradan da Exclusive Code. Sonra açılan yere aşağıdaki kdu girebilirsin.
**The Secret Room of The Mighty Arantir'i açar**: 584-2199-9887-1395



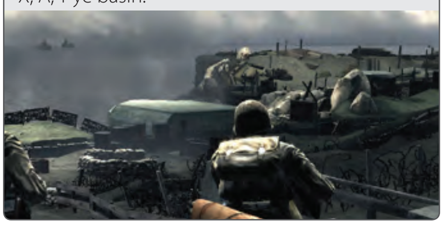
### TIMESHIFT

**Krone'yu Multiplayer'da açmak için: Options'tan multiplayer'ı seçin, sonra Model'i. Sol tuşuna basark Krone'un üzerine gelin. Y'ye basarak RXYMCPENCJ yazın.**

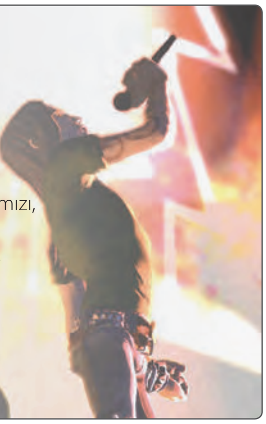


### MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Hileyi girmeden önce Hile komut sayfasını aktifleştirmelisiniz.
RB + LB'ye basın sonra da **X, B, Y, A, A**'ya basarak Cheat menüsünü açın.
**Tam sağlık**: Y,X, X, Y, A, B.
**Tam cephane**: LB + RB'ye basılı tutarken B, B, Y, X, A, Y'ye basın.



## ROCKBAND



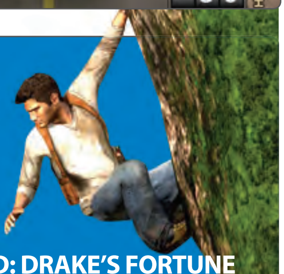
Ana menüde Rock Band yazarken (Ortada Press Start yazılı ekran) hemen şu kodları girmelisiniz.
**Tüm parçalar**: Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi.

# PS3

## CARS MATER-NATIONAL

Ana menüden Option'a giderek hileleri girebilirsiniz.
**Tüm Arcade modu yarışları, mini oyunları ve stroy mode worlds açılır**: PLAYALL
**Tüm araçlar:** MATTEL07
**Tüm bonus materyaller açılır**: BUYTALL
**Sınırsız Turbo**: ZZOOOOMM
**Ekstrem gaz**: 0TO200X
**Exper modu:** VRYFAST
*Not: Hileler, oyunun Wii ve PS2 versiyonunda da çalışmaktadır.*



## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

**Time's Up videosunu açmak**: rewards'tan time's Up video üzerine gelin ve L1, Sağ, Kare, Aşağı, Sol, Üçgen, R1, Yukarı tuşlarına basın.
**Grave Robbing videosunu açmak**: Sol, R2, Sağ, Yukarı, L2, Üçgen, Kare, Aşağı tuşlarına basın
**Concept art Bonus 1 videosunu açmak**: L2, Sağ, Yukarı, Kare, Sol, Üçgen, R1, Aşağı tuşlarına basın.
**Bonus 2 videosunu açmak**: Kare, L!, Sağ, Sol, Aşağı, R2, Üçgen, Yukarı tuşlarına basın.
**Drake'nin beysbollu T-shirt'ü**: Oyunu dondurup Rewards'a gelin ve Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen, R1, L1, Kare
**Crushing zorluk seviyesi**: Oyunu Hard'ta, 22 bölüm boyunca hiç zorluk seviyesini düşürmeden bitirin.

## LOST PLANET: EXTREME CONDITION

**Sınırsız cephane**: Oyunu dondurun ve R2, R1, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, L1, L2, R2, R1, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, L1, L2, R2, L2, L1, R1, Üçgen, Sol, Aşağı, Kare, R1+L1 tuşlarına basın (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**Sınırsız sağlık**: Oyunu dondurun ve Aşağı (3kez), ;Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Yukarı (3kez), Aşağı, Kare, Aşağı, Kare, Aşağı, Kare, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R1+L1 tuşlarına basın (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**T-ENG 500 puan eklenir**: Oyunu dondurun ve Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Üngen, R1+L1 tuşlarına basınız. (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**Oyunun sonunu kontrol etmek**: Oyunun sonu boyunca L2+L1+R2+R1+Kare+Üçgen+Daire tuşlarına basılı tutun ve Test Player Wayne'in kontrolüne ulaşana kadar. Böylece Akrid'i yok etmek için uçabilirsiniz.



## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

**Üçüncü şahıs kamerasından görmek için**: Start'a basıp oyunu durdurun, L2'ye basılı tutarken Kare, Daire, Kare, Daire, L3, L3, Üçgen, X, Üçgen, X, R3, R3 tuşlarına basın.
**Tek vuruşta öldürür**: Oyunun dondurun ve L2'ye basılı tutarken L3, R3, L3, R3, X, Daire, L3, R3, L3, R3, Kare, Üçgen tuşlarına basın.
**Koca kafa modu:** Oyunu dondurun ve L2'ye basılı tutarken Daire, Kare, X, Üçgen, L3, Üçgen, X, Kare, Daire, R3 tuşlarına basın.
**Lazer kurşun:** Online game açıp Host olun. Oyun sırasında oyunu dondurun ve L2'ye basılı tutarken L3, L3, X, R3, R3, Daire, L3, L3, Kare, R3, R3, Üçgen tuşlarına basın.



# Wii

## DESTROY ALL HUMANS: BIG WILLY UNLEASHED

Unlockables menüsünde, nunchuk'ın analog çubuğuyla birkaç saniye bekleyin, hile menüsü açılacak, hileleri de Wiimote D-pad ile girin.
**Tüm evrenleri açar**: Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı.
**Ölümsüz:** LDURU
**Bolca silah**: Sağ, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı.
**Sınırsız Big Willy pili**: Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı.
**Ninja:** Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol
**Sınırsız cephane**: Sağ, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ.
**Sınırsız Jetpack**: Sağ, Sağ, Yukarı, Sol, Sol.



## POKEMON BATTLE REVOLUTION

Profil sayfanıza gidip Self Introduction'dan aşağıdaki kodları girini.
**Shocking Secret Gift**: tko3-9jwp-34kl
**Magmortar**: jl49-05kn-odnv

# DS

## BARNYARD BLAST: SWINE OF THE NIGHT

**Easy mod**: X'e basılı tutarak New Game yapın.
**Hard Mod:** Ekrana 20 kez dokunun ve öyle New Game yapın.



# TRAINER'LAR

## DVD'DE "OYUNBOZAN" BAŞLIĞI

altında bulabileceğiniz bu ufak programcıklar, bizi delirten oyunların hakkından gelmemizi sağlamaya yarayan, sevimli, insan canlısı programcıklardır. Kullanımları ise oldukça basittir. Öncelikle, trainer uygulayacağınız oyunun, Trainer'da belirtilen versiyonuna sahip olmanız gerekir. Trainer.exe çalıştırılır, İngilizce varsa bu arada Read Me okunur, hangi tuş hangi hileyi sağlar; o öğrenilir sonra da oyuna girilir. İlgili tuşa basılır ve hile yapılır.


Packard Bell®
Packard Bell, Orijinal Windows Vista™ Home Premium ürününü önerir.
Zirvede tek başına
Easynote MB87-P-013 Notebook
Yeni nesil Intel işlemci ve mükemmel grafik performansı sağlayan nVidia ekran kartına sahip PackardBell MB87-P-013, diamond view-süper parlak ekranı, HDMI ve e-sata bağlantıları ile teknolojinin zirvesinde.
Intel® Core® 2 Duo İşlemci Teknolojisi, Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T9300, (2,5GHz, 800MHz, 6MB L2 Cache), nVidia GeForce 8600M GS 512 MB, Intel® 4965 802.110a/g/n WLAN, MS Windows® Vista Home Premium, 4GB DDR2 667MHz, 250GB 5400 RPM SATA, DVD-RW, 6 Cell Li-ion Pil, 15.4" DiamondWiew Parlak Ekran WXGA+(1280x800 çözünürlük), 1.3MP Webcam, Bluetooth, HDMI, DVI, Kart Okuyucu, 2.6 Kg., 2 Yıl Garanti
1799$+KDV
intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.
Bonus'a 12 taksit
bonus
www.koyuncu.com.tr
Packard Bell Türkiye Distribütörü
KOYUNCU
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside. Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro. Itanium, Itanium Inside. Pentium, Pentium Inside. Xeon, and Xeon Inside 'ın veya Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşlarının ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

# ORGANIZE SANAYİ



## MEST OLMUŞ USTALAR

Engin denizleri bırakıp kendimizi sanayi işine adadığımızdan beri çok güzel geçiyor günler. İnsanın elin gemilerinde yaşlanmak yerine kendi atölyesinde huzur bulmasından güzel ne olabilir? Ama bir yandan da bu piyasa bir şenlendi, bir güzelleşti ki son altı aydır, sormayın. Her ay öylesine güzel ve birbirinden enteresan ürünler geliyor ki Organize Sanayi'ye, hangi birini nasıl seveceğimizi şaşırdık.

Aslında başta planımız bu kadar çok ürün kurcalamak değildi. Daha çok haberlere ve dosya konularına yer verecektik. Ama güzel ürünler yağdıkça ve biz kendimizi mest diyarlarında kaybettikçe daha çok ürün inceler olduk.

Mesela bu ay ofisimizi şereflendiren yeni Razer ürünleri ve Samsung'un Full HD televizyonu bizi bizden aldı. Ya Creative'in yeni ürünlerine ne demeli? Elektronik ürün tasarımları öylesine güzelleşti ki bu ürünlere hayran kalmamak elde değil.

Ama bir yandan da bu güzelliklerin dünyamızı kirlettiğini bilmek üzüyor bizi. Bu yüzden bundan sonra çevre koruma konusuna daha çok eğilecek Organize Sanayi. Tamam bizim atölyeler kirli, eski ve çirkin gözükebilir. Yeşillikler içinde bir park değil burası. Ama sanayiden dışarı çıkıp bir hava almak istedik mi, o parkları yerinde bulabilmek istiyoruz.

TUĞBEK ÖLEK

## Organize Sanayi Üretim Alanları

# AMD hatasını düzeltti

## PHENOM HIZ KAZANDI

AMD'nin büyük umutlar ve vaatlerle piyasaya sürdüğü ve Spider platformuyla birlikte tanıttığı Phenom işlemciler, hayal kırıklığı yaratmıştı. Ocak sayımızda yer alan işlemci testlerinde de Phenom hem Intel hem de eski AMD işlemciler karşısında ciddi bir varlık gösterememişti. AMD işlemcilerin yazılım sorunlarını ve yeterli yazılım desteği olmamasını yine testimizde anlatmıştık.

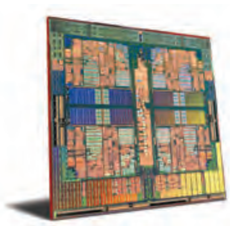
AMD geçtiğimiz günlerde yenilenen Phenom işlemcileriyle karşımıza çıktı. Bu yeni serinin bir öncekinden teknik özellikler açısından pek bir farkı yok. Buna rağmen B3 kodlu yeni modeller, oyunlarda %40'lara varan bir performans artışı gösteriyor. Bunun sebebi piyasaya sürülen ilk Phenom'larda TLB (Translation look-aside buffer) hatası bulunmasıydı. Bu sorunu çözen AMD, B3 kodlu Phenom'larla piyasayı tekrar zorlamaya hazırlanıyor. Şu ana kadar duyurulan ve piyasaya sürülen B3 kodlu Phenom'lar halen Intel Q6600'ün ve Athlon 64 X2 6400+'ün gerisinde kalıyor. Ancak performans farkı %10'lara kadar düşmüş.

Bu yeni Phenom'lar eskilerinden ayrılabilsin diye de model isimlerine fazladan bir 50 rakamı eklenmiş. Mesela hatalı olan Phenom 9600 iken düzeltilenin ismi 9650 olmuş. Bu yüzden bir Phenom işlemci alırsanız mutlaka sonunun 50 ile bittiğinden emin olun. Bu arada AMD, işlemcilerin sonuna çekirdek sayısını ifade eden bir ek koymuş (Athlon X2'lerde olduğu gibi). Artık üç çekirdekli Phenom'lar X3, dört çekirdekliler X4 ibaresi içerecek. Yeni Phenom işlemcilerle birlikte gelen tek yeni modelse Phenom X4 9850. 2.5GHz hızında ve 4x512MB L2 cache belleğe sahip yeni Phenom, 65 nm teknolojisiyle üretilmiş. 450 milyon transistöre sahip ürünün performansını ancak Organize Sanayi'yi ziyaret ettiğinde görebileceğiz. Hız ve fiyat/performans konularında bocalamaya başladığından beri liderliğini güç tüketimi konusunda kaptırmamaya uğraşan AMD'nin Phenom X4 9850'sinin güç ihtiyacı ise 125 Watt.

### 780 SERİSİ ÇİPSETLER DUYURULDU

Yeni Phenom'lara ek olarak 780 çipsetini de duyuran AMD, Spider platformunu geliştirmeye devam ediyor. DirectX 10'u tam olarak destekleyen yeni çipsetin en büyük olayı ise entegre ekran kartı bulunan modellere bir ekran kartı daha takarak CrossFire teknolojisinden faydalanabiliyor olmamız (Hybrid CrossFire). Firma bu şekilde oluşturdukları sistemlerle 3B uygulamalarda ve oyunlarda %70'e varan performans artışı yakaladıklarını belirtiyorlar.






### AMD RİNGLERE DÖNÜYOR

Spider platformuyla tanıştığımız AMD Overdrive da gelişimden nasibini alanlardan. Artık 780 serisi çipsetleri de destekleyen yazılım, yeni Phenom işlemciler için de optimize edilmiş. AMD, Phenom işlemcilerin performans sorunlarını çözerken fiyatlarını da aşağıda tutma çabasında. Biz bu yazıyı hazırlarken yeni Phenom'lar henüz Türkiye piyasasına giriş yapmamıştı. Ancak yurtdışı fiyatları 300$ sınırının altında. Kısacası AMD fiyat/performans konusunda kaybettiği üstünlüğü tekrar yakalayacak gibi görünüyor. Firmanın yeni ürünlerinin pazara girmesiyle donanım dünyamız ne şekilde değişecek, bekleyip göreceğiz.

---

# Creative Fatal1ty Gaming Headset

## CREATIVE'İN FATAL1TY'DEN ÇEKTİĞİ - KAAN ALKIN

Her nedense Fatal1ty adını kullanan ürünlerde bir gariplik oluyor. Ya biz oyun oynamayı bilmiyoruz, ya rahat batıyor ya da hayatını oyunculuktan kazanan bu adamın söylediklerine he deyip üreticiler yine bildiklerini okuyor. Ya da biz çok büyütmüşüz Fatal1ty'yi, oyuncu donanımından zerre anlamıyor. Eh sonuçta o mutlu tabii. Kamyonla para her gün garajına park ediliyor.

Fatal1ty ismini taşıyan Creative kulaklığımız, pek dengesiz bir performansa sahip. Öncelikle ses kalitesine diyecek bir şey yok. Geniş kulaklıklar, kulağın tamamını kapatıyor ve dışarıdan gelen seslerin zevkimize limon sıkmasına engel oluyor. Özellikle X-Fi bir ses kartına sahipseniz ve Creative'in üstüne fazlaca düştüğü X-Fi CMSS-3D teknolojisini kullanıyorsanız, tavan yapan ses kalitesi üçüncü boyutla da buluşuyor.

### UYSAL MİKROFON

Fatal1ty kulaklığın üzerinde bulunan mikrofonu istediğimiz yöne çekiştirmemiz mümkün. Hiç itiraz etmiyor ve belirlediğimiz pozisyonda uslu uslu duruyor. Hatta söküp çıkartmak bile çok kolay. Böylece film seyrederken ya da müzik dinlerken yolumuza çıkmıyor. Mikrofon ses kaydı alırken ses kayıplarına yol açmadığı gibi gürültü azaltma, yani geri plandaki istenmeyen sesleri minimuma indirme becerisi de oldukça iyi.

Buraya kadar sorunsuz görünen ürünün en büyük kabahati, becerilerine ve kalitesine karşın ergonomisinin yerlerde sürünmesi. İlk taktığımızda kafaya oldukça rahat otursa da, aradan 5 dakika geçmeden mengene kıvamına geliyor. Bir yandan sıkıştırmaya devam ederken, kulaklıklar çevresindeki yastıklar da oyma işlemine başlıyor. 10 dakika sonunda, baş ağrısıyla ürünü çıkartıveriyoruz. Kafamızı gayet güzel sarması iyi elbette ama uzun süreli kullanımlar için kesinlikle uygun diyemiyorum. Böylece Creative şahane bir Fatal1ty ürünü konusunda daha bizi kararsız bırakıyor. Hadi hayırlısı.



**İNCELEME**

**Performans: 3**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Kaliteli ses ve mikrofon, X-Fi ile birleştiğinde tadından yenmiyor
**Eksiler:** Uzun süreli kullanımlarda canınızı yakabiliyor
**Üretim:** Creative www.creative.com
**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Multimedya www.multimedya.com
**Fiyatı:** 55 $ + KDV

# Razer Lachesis

## DÜNYANIN EN KULLANIŞLI ÇINGIRAKLI YILANI - KAAN ALKIN



Razer ürünleri memleket sathında şöyle bir görünüp kaybolmuştu zamanında. Şahsen görüntüsüyle ilgimi çektiyse de kullanım kolaylığı açısından beni pek memnun etmeyen ürünlerdi. Ancak zaman değişti ve Razer bir kez daha ben buradayım dedi.

4000dpi tarama hızına sahip faremiz Lachesis'in, 3G lazer sensörüyle her hareketimizi algılaması hoş. Ama elinizi üstüne yerleştirdiğinizde yapacağınız şey bunu test etmek olmayacak. İlk defa son model bir Porsche'nin direksiyonuna oturan bir araba delisi moduna girecek ve bir süre hareket etmek istemeyeceksiniz. Onlarca ürünü incelerken, zaman zaman cömert bir şekilde, şık ve kalite kelimelerini kullandığımız için, Lachesis'e "şık" demek fazla hafif kalıyor. Tek parça üst kapağı, kullanmadığınız zaman yavaş yavaş aydınlanan ve sönen mavi ışıklandırmalı Razer logosu, sakin ancak tehlikeli görüntüsü, kullanılan kaliteli malzeme ve detaylara gösterilen özen, ortaya gerçekten göz alıcı bir ürün çıkartıyor.

Tek parça üst yüzeyde elinizin kaymasını ve terlemesini önleyen bir malzeme kullanılmış. Sol ve sağ tuşlar olabildiğince geniş ve kullanımı kolay. Mavi led ile aydınlatılan tekerleğin hemen arkasında her an hassasiyeti artırmanıza ve azaltmanıza imkan veren iki tuş yer alıyor. Farenin sağ ve sol yanındaysa 2'şer adet tuş bulunuyor. Programlanabilen toplam tuş sayısı dokuz. Farenin simetrik tasarımı, Lachesis'i solak kullanıcılar için de iyi bir tercih haline getiriyor. Ürünle birlikte gelen yazılımda, dpi değiştirdiğinizde kullanılacak aralıkları değiştirmeniz de mümkün. Kendi oluşturacağınız 5 farklı profil arasında oyunlar sırasında geçiş yapabiliyor olmanız da hoş bir özellik. Profil tuşu farenin alt yüzeyine yerleştirilmiş. Ancak farenin sağ yanındaki tuşları profillere atayıp ileri geri atlama yapabiliyorsunuz. Sağ yanda yer alan tuşlara erişim gayet kolay. Ancak serçe parmağımızla pek sık tuş yoklamadığımız için alışmak için biraz zaman gerekiyor. Yarattığınız profiller fare üstündeki 32kb belleğe yedeklendiğinden, gerçek zamanlı geçişler yapmak mümkün.

**PAZARLIK ETSEK?**

Teflon ayakları üzerinde hareket eden Razer her yüzeyde kolayca kayıyor ve maksimum hassasiyette çalışmaya devam ediyor. Fareyle şahsen yaşadığım tek problem, alışık olduğum şekilde kavradığımda iri avucuma tam olarak oturmayışı oldu. Sırtındaki bombe biraz daha yüksek olsa, benim için dört dörtlük bir fare olacaktı. Tutuş şeklimi biraz değiştirip alışmaya çalıştım. Kısa sürede uyumlu bir ikili haline geldik. Stil, konfor ve yüksek hassasiyetiyle bugüne kadar kullandığım en iyi fare dersem abartmış olmam. Yurtdışı fiyatı 79$ olan Razer'ın Türkiye fiyatı ise dudak uçuklatıyor. Her ne kadar muhteşem bir fare olsa da Razer Lachesis'in fiyatını gördükten sonra, Allah akıl fikir versin diyorum.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

**İNCELEME**

**Performans: 5**

**Fiyat: 1**

**Artılar:** Konforlu ve hızlı, 4000dpi, Yazılımın kullanımı kolay

**Eksiler:** Uçuk fiyatı

**Üretim:** Razer www.razerzone.com

**İthalat:** Multimedya www.multimedya.com.tr

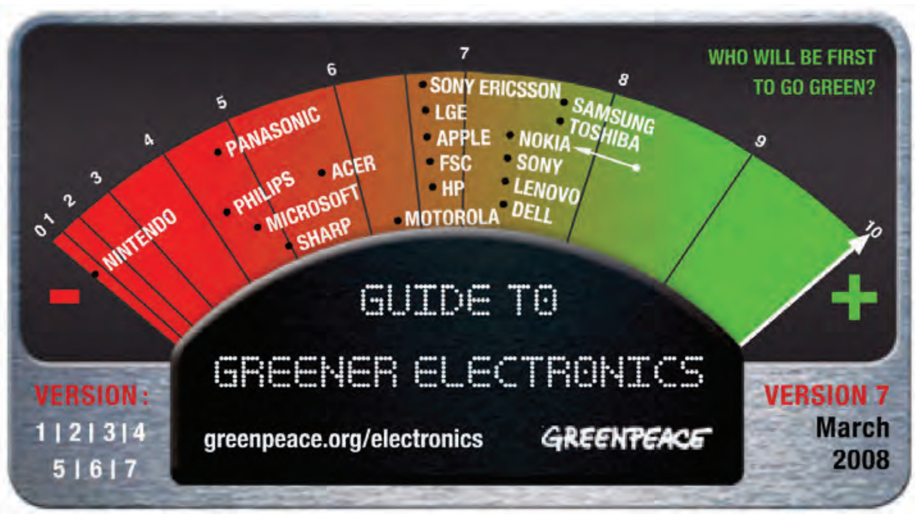
**Fiyat:** 139 Euro + KDV

# Bilgisayarınız dünyayı öldürüyor

## ÇEVRE KATİLİ FİRMALAR HANGİLERİ?

Firmalar pek üzerine konuşmak istemese de Bilgi Teknolojileri sektörü dünyamızı en çok kirleten sektörlerden biri. Her yıl üretilen bilgisayar ve cep telefonlarının sayısı 1 milyarı bulurken maalesef bir bu kadarı da çöpe gidiyor. Her yıl çöpe atılan elektronik cihazları bir trene doldursak, bu trenin uzunluğu dünyayı sarmaya yeterdi. Her yıl çöpe giden plastik poşetlerden çok, elektronik cihaz çöpe atılıyor ve asıl kötüsü tüm çöp maddeleri içinde en zehirlisi elektronik cihazlar.

Bu yüzden Greenpeace 2006 yazından bu yana büyük elektronik üreticilerini takip ediyor ve firmaları çevreye daha saygılı olmaya zorluyor. Firmaların çöplerini geri toplama programları geliştirmesini ve üretimlerinde zehirli madde kullanımını durdurmasını istiyor. Hangi firmanın yeşil teknolojileri ne kadar kullandığını takip ediyor. Geçen ay ise firmalarla ilgili yedinci raporlarını yayınladılar.




Bu son rapora göre en çevreci firmalar Samsung ve Toshiba. Uzun süre bu konuda liderliğini sürdüren Nokia ise biraz geri adım atmış gibi. 2006'dan bu yana kendini en çok geliştiren firma ise Apple. Hala pek çok firmadan daha duyarsız olsalar da notlarını 2.5'dan 6.5'a çıkarmışlar. Ayrıca Sony, Dell ve Lenovo da çevrecilik konusunda önde giden firmalardan.

Peki geleceğimizi yok eden teknoloji firmaları hangileri? Üçüncü sırada Microsoft'u görmek şaşırtmaz herhalde sizi. Firma, 2010 yılına kadar zehirli kimyasal ile üretimini durduracağını söylese de hala bir adım atmış değil. Bill Gates'e kızmak için bir sebebimiz daha var artık. Sondan ikincilikte ise Philips duruyor. Onlar Hollanda'nın güzellikleri içinde yaşarken ürettikleri binlerce ton elektronik her sene fakir ülkelerin çöp dağlarına ekleniyor. Ancak tüm firmalar içinde en geriden gelen, çevre koruma adına zerre adım atmayan tek bir firma varsa bu ne yazık ki Nintendo. Greenpeace kriterlerinde her konuda kocaman bir "0" alan firma BT sektörünün yüz karası. Biz ailecek evimizde Wii ile eğlenirken dünyamız yavaş yavaş yaşanmaz bir cehenneme dönüyor. Mario'nun yeni maceralarını uzak galaksilere taşımasına şaşmamalı. Çünkü yakında dünya onun için bile yaşanmaz bir hale gelecek.

## Gigabyte'dan enerji tasarrufu

**DAHA AZ YAKAN ANAKARTLAR GELİYOR**

Geçen yaz Intel ve Google'ın önderliğinde pek çok teknoloji firması, Climate Savers isimli bir kampanya için bir araya geldi. Teknoloji ürünlerinde enerji tasarrufu sağlayarak yılda 54 milyon ton daha az zararlı gazın atmosfere salınmasını amaçlıyor bu çalışma. Climate Savers programına ne yazık ki anakart üreticilerinden pek azı destek veriyor. Bu projeyi destekleyen nadir firmalardan Gigabyte geçen ay anakartlarda güç verimliliğini artıran Dinamik Enerji Tasarrufu (DES) isimli bir teknoloji duyurdu. Özel bir yazılım ve donanım paketi olan DES sayesinde bu teknolojiye sahip anakartlar işlemcinin iş yüküne göre kendilerini otomatik olarak ayarlayıp %70'e varan güç tasarrufu sağlayabiliyor. Ayrıca bu anakartlar %20 daha fazla güç verimliliğine sahip. Dünya umrunuzda değilse bile elektrik faturanıza olan etkisi sizi mutlu edecektir.




## GeForce 9800 GX2 kapıda göründü

Nvidia'nın çift 8800'ü sandviçleyen yeni çılgın ekran kartı GeForce 9800 GX2 bu ay piyasaya çıkıyor. Geçmişte bu tip modelleri sadece şov amaçlı çıkarıp ciddi bir üretime girmezlerdi. Ama bu sefer piyasada bulmak mümkün olacak gibi görünüyor. Bunun en önemli göstergesi prestij için her modeli üreten firmaların yanı sıra, daha çok gerçekten piyasada satılan modellere odaklanan firmaların da bir bir 9800 GX2'lerini duyuruyor olması. Geçen ay XpertVision ve kardeş firması Palit de GeForce 9800 GX2 modellerini açıkladılar. 600MHz GPU ve 2GHz bellek hızına sahip olan kartlar Nvidia'nın referans tasarımıyla üretilmiş.

# Razer Tarantula

**ÖRÜMCEKLERİ SEVMEYE BAŞLIYORUM** - KAAN ALKIN



Aynı ay içinde birden fazla Razer ürününün incelenmesine bundan sonra kesinlikle karşı çıkıyorum. Albenisi bu derece yüksek olan ürünlerin bir araya getirilmesi, Organize Sanayi çalışanlarının ruh sağlığı açısından hiç de yararlı değil. Aksine, işi gücü aksatıyoruz bunlar yüzünden…

Tarantula isimli klavyemiz, incelediğimiz diğer Razer ürünü Lachesis gibi 32KB'lık bir belleğe sahip. Yarattığınız 5 profili bu bellekte saklayabiliyor ve kullanım sırasında yazılıma uğramadan Home – End tuşlarının hemen üstüne yerleştirilen Profile tuşuyla aralarında geçiş yapabiliyorsunuz. Klavyenin sağ ve sol kenarlarına yukarıdan aşağıya doğru yerleştirilen toplam 10 adet ekstra tuşu ise dilediğimiz şekilde programlayabiliyoruz. Geçen ay incelediğimiz G11'den çok daha başarılı bulduğum Tarantula'da *(Muhalefet şerhimi koyuyorum buraya -TÖ)* yine aynı hataya düşüldüğünü görmek beni gerçekten rahatsız etti. Özellikle aksiyon oyunlarında CTRL tuşu yerine, klavye örtüsüne fazlaca yakın olan ekstra tuşlara basıp durdum. Klavyenin oyun performansı bunun dışında oldukça yüksek. 1ms tepki süresiyle Tarantula, en hızlı klavye olarak karşımıza çıkıyor. Bileklerimizin temas ettiği yüzeyde Razer Lachesis'in de üst yüzeyinde kullanılan, kaydırmayan ve terletmeyen malzeme kullanılmış. Özellikle FPS oyunlarında başımızı ağrıtan, üç tuşa aynı anda bastığımızda klavyenin tepkisiz kalma olayı (Ghosting) ortadan kaldırılmış. Ancak benim gibi el yerine pençe sahibiyseniz 5 tuşa bile bastığınız oluyor. Bu da oldukça rahatsız edici. Klavyenin bir diğer eksisi de Türkçe desteğinin olmayışı. Yani bir G11 sorununu daha burada da yaşamaya devam ediyoruz.

Ürünün ilginç bir özelliği, klavyenin üst kısmında tam ortaya yerleştirilmiş "BattleDock" isimli slot. Buraya ayrıca satın alacağınız Razer aksesuarlarını monte edebiliyorsunuz. Ürünün kitapçığında bahsedilen iki aksesuar var: Klavye için ışıklandırma ve bir web kamerası. Klavyenin kendisinden daha alçakta kalan ve bu halleriyle pek hoş görünen yan kanatçıklar üzerindeyse multimedya tuşlarına yer verilmiş. Ayrıca Windows Vista'yla kullanabileceğimiz ve yavaş yavaş tüm klavyelerde yer almaya başlayan Zoom, Rotate gibi kısayol tuşları da unutulmamış.

Cayır cayır yanan Razer logosu her ne kadar kalbimi fethediyor olsa da, ellerim ve oyun alışkanlıklarım aynı şeyi söyleyemiyor. Kalite, şıklık ve stil konularında 10 üzerinden milyon verebileceğim bu ürün ne yazık ki ergonomi konusunda sınıfta kaldı. Eğer rahatlıkla kullanacağınıza inanıyorsanız, gözünüz kapalı alabilirsiniz Razer Tarantula'yı. Ancak satın almadan önce mutlaka bir deneyin.





**İNCELEME**

**Performans: 3**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Yırtıcı görünüm, Düşük tepki süresi, Yazılım desteği, Aksesuarları
**Eksiler:** Türkçe klavye örtüsü yok, İri eller için kullanımı zor
**Üretim:** Razer www.razerzone.com
**İthalat:** Multimedya www.multimedya.com.tr
**Fiyatı:** 85 Euro + KDV

# Creative Zen 4 GB

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

## ARZU NESNESİ Mİ DEDİNİZ? - KAAN ALKIN

Siz demediyseniz bile ben dedim. Hem maddi imkânsızlıklar hem de pek hoşlanmamamdan dolayı uzun süredir, MP3 çalan discman'imle takılmaya devam ediyordum. İri, kaba, hantaldı belki ama işimi görüyordu. Organize Sanayi'nin çamurlu sularında Zen kendini gösterdiği anda ise ilk "Zen Anı"mı yaşadım. Discman'in pabucu mu? Şu ana kadar kimbilir ne damları aşmıştır…

### ZEN ANI

MP3 çalan, video oynatan, radyo dinleten, ses kaydeden, resim gösteren, ajandacılık oynayan yepyeni bir arkadaşım var artık. Tanıştırayım, "Yaratıcı Zen - Okurgezer, Okurgezer - Yaratıcı Zen". Zen, gördüğünüz anda aklınızı başınızdan alan bir cihaz değil. Ancak durgun, sakin görüntüsünün altında pek çok şey gizli. Ürünü ilk çalıştırdığımda 2.5" TFT ekranı beni benden aldı. Yüksek görüntü kalitesi ciddi anlamda sarsıcıydı. Video oynatabilen pek çok MP3 çalar kullandım bugüne kadar ve gittiğim yerlerde video izleyebilmek hoş olsa bile küçücük ekranda pek bir keyif aldığım söylenemez. Zen'de durum farklı. Ürünle gelen yazılımı kullanarak elimdeki videoları WMV formatına çevirip cihaza yükledim. Cihazda videoyu açtığımda hem görüntü kalitesi hem de yazılımın otomatik olarak algılayıp videonun üstüne bastığı altyazıları bile rahatlıkla okuyabildiğimi görünce şaşırdım kaldım. WMV dışında DivX ve XviD formatlarını da destekleyen cihaz, bunlarda biraz sorun yaratabiliyor. Ayrıca dosyalarımı WMV'ye dönüştürürken en düşük dosya boyutunu seçtiğimde yerden yaptığım tasarruf neredeyse yüzde 90'lara ulaşıyor. Bu boyuttaki bir ekranda, gerçekte yaşanan kalite kaybını gözle ayırt etmek de mümkün değil. Görüntü gibi, ses kalitesinden de son derece memnun kaldım.

4GB'lık kapasite ilk bakışta oldukça az görünüyor. Ancak bir dünya MP3'ün yanında, 5-6 videoyu ve ofisteki tüm fotoğraf arşivimi yüklediğim halde hâlâ bolca hareket alanı bulabildim kendime. Standart bir filmin boyutları WMV formatında yaklaşık 350MB'a kadar düşüyor. Yer sıkıntısı çekmeniz durumunda kullanılmak üzere ürünün üstünde bir de SD kart yuvası var. Kapasite sorunumuz, kısacası yok. Video ve MP3'lerinizden sıkıldığınız noktada ürünün radyosunu kurcalamaya başlayabilirsiniz. Ayrıca www.zencast.com sitesinden ücretsiz edineceğiniz video ve müzikleri ürüne yüklemeniz de mümkün.

### ŞIKIR ŞIKIR

Zen'in diğer bir güzelliği ise basit, anlaşılır ve tamamen Türkçe menüleri. Öncelikle kesinlikle kaybolmanıza imkân yok. Çünkü bulunduğunuz her ekranda kullanabileceğiniz bir "geri" tuşu bulunuyor. Ürünün ön panelinde, ekranın hemen sağında, yukarıdan aşağıya doğru yerleştirilen tuşların kullanımı gayet kolay. Müzik dinlerken bir yandan resimlerinize bakabiliyor ya takviminizi gözden geçirebiliyorsunuz. Sağ üst köşede yan panele yerleştirilmiş mikrofon sayesinde 10 saate kadar ses kaydı almanız da mümkün. Sağ yan panelde ise kulaklık, USB girişi ve açma kapama düğmesi yer alıyor. Şarj için de USB bağlantısını kullanan ürün, salt video izlemeniz durumunda 5 saat, müzik ve diğer uygulamalar içinse 25 saat pil ömrüne sahip. Eğer benim gibi işe git-gel'lerde, şehir içi toplu taşıma maceralarınızda ve benzeri gündelik durumlarda kullanıyorsanız 3-4 gün şarj etmeden rahatlıkla idare edebilirsiniz. Sadece 65 gram ağırlığa sahip Zen, fiyat konusunda biraz "cömert" takılmış diyebiliriz. Ancak yazıya "arzu nesnesi" diyerek başlamıştım, sona erdirirken de Zen'in üç-beş liralık fark yüzünden gözden çıkartılmayacak bir tutku haline geldiğini söyleyebilirim. Darısı başınıza.

**İNCELEME**
**Performans: 5**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Yüksek görüntü ve ses kalitesi, Türkçe desteği
**Eksiler:** Alır almaz firmware güncellemek gerek, yoksa çöküyor
**Üretim:** Creative www.creative.com
**İthalat:** Multimedya www.multimedya.com
**Fiyatı:** 200 $ + KDV




# Logitech ChillStream PS3

## KONSOL DİYARLARINDA BİR BAHAR ESİNTİSİ - TUĞBEK ÖLEK

Logitech oyun kontrol cihazları konusunda tartışmasız en başarılı firma. Ama iş PlayStation 3 için bir gamepad üretmeye gelince işleri çok zor. Sony'nin kendi DualShock ve Sixaxis'i öylesine başarılı ki onun yerini alabilecek bir gamepad üretmek pek mümkün değil. Logitech de bunu fark etmiş olmalı ki Sixaxis'in yanına bile yaklaşamayacağı apayrı bir özellik geliştirmiş: Hava Üfleme.

Şöyle düşünün. Heyecanlı bir oyunun başına oturmuşsunuz ve nefes almadan heyecanla oynuyorsunuz. Ama sizin gibi Sixaxis'i sıkı sıkı tutan elleriniz de nefes almıyor, ısınıp terliyor zamanla, eklemleriniz ağrımaya başlıyor. Hatta yükleme aralarında gamepad'i bırakıp avuçlarınıza üflüyor, pantolonunuza sürüyorsunuz kurutabilmek için. Şimdi bir gamepad düşünün, tuttuğunuz farklı noktalarından sürekli hava üflüyor elinize. Eliniz terlemiyor, ısınmıyor, çok daha az yoruluyor. Ve beklenmedik şekilde bu sistem gerçekten işe yarıyor. Elinize üflenen hava sizi gerçekten rahatlatıyor.

Ama ChillStream'in kötü yanları da yok değil. Birincisi hava üflemek için bir fana ihtiyacı var ve her fan gibi ses çıkarıyor. Dünyanın kaçınılmaz kuralı olarak her fan ömrü ilerledikçe daha çok ses çıkarır. Bize gelen ChillStream de zamanla sesini yükseltti ve bir noktadan sonra "Ama ötüyor bu ya" dedirtmeye başladı. Neyse ki hava akımını azaltmak veya tamamen kapatmak gibi bir opsiyonu var.

Diğer sorun, tüm bu hava akımı için cihazın fazla iri yapılmak zorunda kalması. Bu yüzden ergonomisinin Sixaxis ve diğer Logitech gamepad'ler kadar iyi olduğunu söylemek zor. "İdare eder" ChillStream'in ergonomisini tanımlamak için doğru ifade aslında. Elbette fanı çalıştırmak için elektrik gerektiğinden ChillStream'in kablosuz bir tasarımını görmek de mümkün olmayacak.

Logitech ChillStream, Sixaxis kadar rahat ve kullanışlı değil. Ama çok uzun süre PS3 oynuyorsanız ve ellerinizin terlemesinden şikayetçiyseniz sizi mutlu edeceğine şüphe yok.

**İNCELEME**
**Performans: 3**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Hava üfleyerek elleri rahatlatıyor
**Eksiler:** Gürültü yapıyor, Ergonomisi iyi değil
**Üretim:** Logitech www.logitech.com.tr
**İthalat:** Penta www.penta.com.tr, Hızlı Sistem www.hs.com.tr
**Fiyatı:** 43$ +KDV



# Samsung Peony LE40F86BD

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

## PLAYSTATION 3 İÇİN HAYIRLI BİR KISMET - TUĞBEK ÖLEK

Geçen sene Samsung'un Tulip serisi LCD televizyonlarını piyasaya çıkar çıkmaz incelemiş ve nasıl sevmiş nasıl hayran kalmışsam, inceleme biter bitmez gidip kendime bir tane almıştım. O zamandan beri Samsung'un daha iyi bir televizyon üretmesi korkusuyla yaşıyorum. O kadar para verince insan daha iyisinin varlığını kabullenemiyor haliyle.

Ama hem Tulip'lerin saltanatı hem de benim korkularım sona erdi artık. Çünkü Samsung, Peony adını verdiği yeni bir seriyle ürün yelpazesini bir adım öteye taşıyor. Bu ay Peony'lerin 40"lik yani 102 ekran modelini uzun uzun kurcalama şansımız oldu, uzun uzun derken ayın başından beri hiç kapanmadı desem yeridir. Bu serinin en büyük özelliği 6ms düşük tepki süresini ve 100Hz'lik yüksek yenileme hızını bir arada kullanmaları. Böylece geçen ay BenQ X2200W incelemesinde geniş olarak anlattığım HDTV blur sorununu diğer televizyonlara göre büyük oranda azaltıyorlar.




### HDTV BLUR İLE MÜCADELE

Hala HDTV blur sorunları görülebiliyor elbette. Mesela PES 2008'de hızlı bir pas verdiğinizde topla aynı yöne koşmayan oyuncular bir parça bulanıveriyor. Ama diğer yandan 100Hz, 6ms ve Samsung'un kaliteli paneli bir araya gelince bugüne kadar LCD TV'lerde (ve hatta Plasma'da) görmediğimiz netlikte bir görüntüyle karşılaşıyoruz. Aradaki genel netlik farkı çok açık seçilebiliyor.

Ancak Peony'lerde kullanılan 100Hz teknolojisi bazı sorunları da beraberinde getiriyor. Çünkü televizyon PS3'den gelen 60 kareye bakarak kendisi de bir 40 kare oluşturuyor. Bazen de aklı karışıp bozulmalar yaratıyor. Mesela PES 2008'de zaman zaman topu üçe yarmak gibi bir huyu var. Neyse ki 100Hz özelliğini açıp kapatabiliyorsunuz. Bu durumda topun görüntüsüyle futbolcuların görüntüsü arasında tercih yapmanız gerekiyor.

Görüntünün (100Hz kapalıyken bile) diğer televizyonlara göre daha net olması bir yana Peony'nin renkleri de muhteşem. Yeni seride kontrast oranı 25.000'e çıkmış. Böylece çok daha derin siyahlar, parlak kırmızılar görüp mest oluyorsunuz.

500nit'lik parlaklık, hava karardığında azaltmazsanız gözlerinizi kör ediyor ama en güneşli günlerde bile ekranın canlılığı bir parça olsun azalmıyor. Parlaklık ayarını düzeltmediğim bir gece Gran Turismo 5 Prologue'un HDR efektleri gözlerimi nasıl oydu, anlatamam size.

### OYUN MODU

Televizyonun gelişmiş ayarlarından açtığınız oyun modu (Game Mode) görüntüyü değiştiren asıl etken. Bu özelliği açtığınızda oyunlar çok daha yumuşak ve akıcı bir görüntüye kavuşuyor, renkleri daha gerçekçi hale geliyor. Normalde bir televizyonun oyun oynarken bir ton değişiklik istemesi can sıkıcıdır. Her oyun oynayacağınızda bir sürü ayar yapmak gerektirir. Ama Samsung LE40F86BD her giriş için ayarları ayrı ayrı saklıyor. Böylece PlayStation 3'ü farklı bir HDMI yuvasına takmadığınız sürece ayarlarla oynamanız gerekmiyor. Bu arada Peony'lerin üç adet HDMI 1.3 yuvaya sahip olması da çok büyük bir artı.

Samsung, Peony'lerde ürün tasarımını da oldukça değiştirmiş. Yine o piyano siyahı Samsung şıklığı sürüyor ama Tulip'lerden farklı olarak televizyon daha alçak ve yanlara doğru genişliyor. Ekran oranı aynı kalsa da psikolojik olarak daha bir geniş ekranmış hissi veriyor. Peony'lerin asıl şık duran yanı dikdörtgen formundaki ayağı. Önden arkaya doğru bombe yapan ayak, diğer Samsung televizyonların elips ayaklarından çok daha şık gözüküyor. Ama şimdi ayağa mı takılıyorsun demeyin, televizyonun genel görünümünü çok etkiliyor.

Televizyon üzerindeki tuşlar yine sağ alt köşede ama bu sefer televizyonun yan değil ön yüzüne yerleştirilmiş ve led aydınlatmalı dokunmatik tuşlar kullanılmış, kesinlikle nefes kesiyor.

Peony'lerdeki diğer bir yeni özellik WiseLink. Televizyonun sol yanında bir USB yuvası bulunuyor. Buraya içinde resim ve MP3'ler olan bir USB bellek takarsanız televizyonun kendisi müzikli slideshow'lar oluşturabiliyor. Hatta resimlere zoom yapıp döndürme şansınız bile var. En güzeliyse Peony'yi büyük bir MP3 çalar olarak kullanabiliyor olmak. Her biri 10 Watt gücündeki iki hoparlör Hi-Fi sistemlerin yerini tutamaz elbette. Zaten PlayStation 3 oyunlarının hakkını verebilmek için de optik girişli bir 5.1 ses sistemi gerekiyor. Peony'nin optik ses çıkışı bulunduğundan WiseLink'de de harici hoparlörünüzü kullanabiliyorsunuz.

Söylediklerimizi şöyle bir toparlarsak; Samsung Peony LE40F86BD neredeyse mükemmel bir televizyon. Onda hata bulabilmek için "keşke menüsü daha hızlı çalışsaymış" gibi çok ince detaylara girmek lazım. Parlaklık, kontrast, renk zenginliği, giriş/çıkış bolluğu, detaylı ayarlar, tasarımın şıklığı, bir televizyondan isteyebileceğiniz ne özellik varsa hepsini dört dörtlük yerine getiriyor Peony. 100Hz özelliği her oyunda iyi sonuç vermese de benim için artı bir değer. Buna bir de PlayStation 3'le 1080p'de sorunsuz çalışan bir televizyon bulmanın zorluğunu eklerseniz yeni favorimiz olması kaçınılmaz. Korkarım derginin işleri oturur oturmaz sevgili Tulip'imi satmam gerekecek.



**İNCELEME**

**Performans: 5**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** 100Hz, Yüksek görüntü kalitesi, Şık tasarım, WiseLink
**Eksiler:** 100Hz her zaman işe yaramıyor
**Üretim:** Samsung www.samsung.com.tr
**İthalat:** Anadolu Elektronik www.anadoluelektronik.com.tr
**Fiyat:** 3934 $ +KDV

# Samsung 932GW

## BELKİ BİRAZ FAZLA SADE - KAAN ALKIN

Ofise girip masama şöyle bir bakınca garip bir his kapladı içimi. Bir süredir kullandığım 22" monitörü kaçırmışlar, yerine daha küçük, şirin bir şey bırakmışlardı. İnsanın gözü alışınca, aradaki o 3" fark nasıl da büyük geliyor. Samsung 932GW'miz 19" ve doğal çözünürlüğü 1440x900. Kendisi 3000:1 gibi oldukça iyi bir kontrast oranına ve 2ms gecikme süresine sahip. Samsung'un standart MagicBright, MagicTune gibi teknolojileri de üründe mevcut. İnce ve siyah tasarımıyla oldukça hoş görünen 932GW'nin siyah güç düğmesi, monitör açıkken mavi bir ledle aydınlatılıyor. Bunun dışında ön panel gayet sade ve şık. Monitörün kontrol tuşları ise ön panelin altına yerleştirilmiş. Kullanımları kolay olduğu ve görünmedikleri için genel tasarım üzerinde olumsuz bir etkileri yok. Ancak benim gibi odanızı sadece monitörünüzle aydınlatıyorsanız hangi tuşun ne işe yaradığını öğrenmeniz gerekecek. Çünkü fonksiyonlara ait semboller gündüz bile zorlukla seçiliyor.

İsminde G harfi bulunan Samsung modellerinde Anti-Glare yani parlaklığı önleyici tabaka bulunmuyor. Yani alıştığımız mat yüzey yerine parıl parıl bir ekran duruyor. Glare bir monitörle elde edeceğiniz görüntü, yüzey parlak olduğu için çok daha canlı görünüyor. Ama diğer yandan ekrana direkt ışık vurduğunda, can sıkıcı yansımalar oluşuyor. Loş ortamlarda ise görüntü diğer monitörlerden çok daha canlı ve güçlü. Bu tür bir monitör alırken nasıl bir ortamda kullanacağınızı düşünerek hareket etmenizde fayda var. Eğer karanlık bir ortamda kullanıyorsanız monitörünüzü ne ala ama aydınlık ortamlarda Glare monitörlerden uzak durmak lazım.

Sadeliğini arka panelde de sürdüren 932GW üzerinde sadece VGA, DVI-SUB ve güç girişleri bulunuyor. Aşırıya kaçmayan ve genel ihtiyacı karşılayan özellikleriyle kaliteli, sade ve şık bir monitör üretmiş Samsung. Fiyatı da sadeliğiyle orantılı olarak 19" monitörler arasında gayet uygun. Kaliteli 19" bir çözüm arayanlara duyurulur.

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Sade tasarım
**Eksiler:** Bağlantı seçenekleri az
**Üretim:** Samsung www.samsung.com.tr
**İthalat:** Kont www.kont.com.tr
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
**Fiyat:** 319$ + KDV



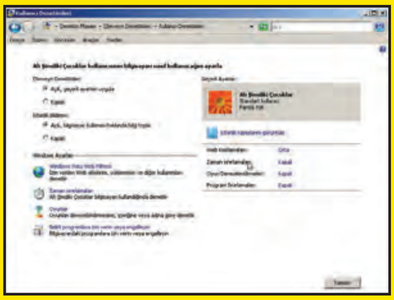

## USTANIN TAVSİYESİ

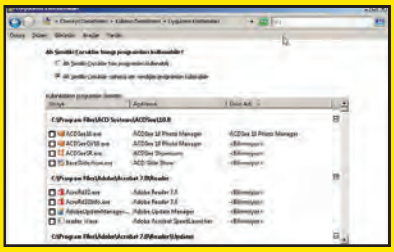
# Ebeveyn Denetimi ile koruma

Siz Manhunt'a bayılıyor, Condemned oynarken tüm stresinizden kurtuluyor olabilirsiniz. Ama 8 yaşındaki kardeşiniz ya da kızınız siz evde değilken bilgisayarınızı açıp bu oyunları oynuyor mu? Eğer öyleyse, bu gidişe bir dur demek zorundasınız…

Bilgisayarınıza erişimi kontrol altında tutmak için yapmanız gerekenler basit. Öncelikle diğer kullanıcı için bir hesaba ihtiyacınız var. Eğer ayrı bir kullanıcı hesabı yaratılmış değilse, Denetim Masası/Kullanıcı Hesapları yolunu izleyerek yeni bir hesap yaratabilirsiniz. Daha sonra yine Denetim Masası'ndan "Ebevyn Denetimleri" sekmesine giderek gerekli ayarları yapmaya başlayabilirsiniz.

Bu sekmedeyken öncelikle en üstteki kutuyu işaretleyip ebevyn denetimlerini açık konuma getirmeniz gerekiyor. Daha sonra ekranın alt yarısında yer alan seçenekleri kullanarak erişilebilir web sitelerini, bu hesapla oyun oynanıp oynanmayacağını, hangi yaş sınırı üstündeki oyunlara izin verileceğini, hangi saatler





arasında bilgisayarın kullanılabileceğini, hangi programların bu kullanıcı tarafından çalıştırılabileceğini belirlemeniz mümkün. Oyunlarda yaş sınırlaması, Vista'nın nimetlerinden biri değil aslında. Kurduğunuz oyunlar bildiğiniz gibi Başlat menüsündeki Oyunlar sekmesine ekleniyor. Ve dikkat ettiyseniz bu oyunlarla ilgili birçok bilgi de yine aynı ekranda görüntülenebiliyor. Vista'nın yaptığı, oyunların ESRB notlarına göre kullanıcılara çeşitli sınırlamalar getirebilmesi. ESRB (Entertainment Software Rating Board) oyunlara, içerdikleri şiddet, dil, cinsellik gibi kriterleri göz önünde bulundurarak hangi yaş grubuna uygun olduğuna dair notlar veren bir kuruluş. Televizyonda sıkça gördüğümüz "Akıllı İşaretler" olayının oyunlar versiyonu diyebiliriz. ESRB ve not sistemiyle ilgili daha fazla bilgi için www.esrb.org adresini ziyaret edebilirsiniz.

İlk ekrandaki "Bilgisayar kullanımı hakkında bilgi topla" sekmesini de açık konuma getirirseniz, ilgili hesap kullanılırken gerçekleştirilen işlemler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Tabii çocuğu bu kadar sıkıyoranız muhtemelen bilgisayarı da almışsınızdır elinden… Yazık günah, o kadar da yapmayın.

# Creative Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook

## DİZÜSTÜNE DİJİTAL DESTEK - KAAN ALKIN

Geçtiğimiz ay yaptığımız Asus Xonar D2X ses kartı incelememizde "Ses kartları dönüyor mu?" diye sorarken, Creative Organize Sanayi dizüstü departmanımızın kucağına X-Fi desteğini bırakıverdi. Ses kartı piyasasının yıldızı Creative böylece dizüstü sistemimi de sarsmış oldu. Kullandığım dizüstü bilgisayarın hemen her özelliği benim için yeterli olsa da özellikle film ve dizi izlediğim anlarda rezil ses kalitesi kulakları tırmalıyordu.

PCIMCI Express yuvasını meşgul etmek üzere tasarlanan Creative Blaster X-Fi, 7.1 desteğini de sistemimize getiriyor. Ürünün kutusundan kartın yanı sıra, 7.1 için ihtiyaç duyacağımız parça, kulaklık ve mikrofon seti ve siyah koruyucu kılıf çıkıyor. Ürünün kurulumunu tamamlayıp ilk denemelere başladığınızda ses kalitesindeki artışın rahatlıkla hissedilebilir olması hoş. Ürünle birlikte dizüstü ortamlara taşınan X-Fi Crystalizer ve CMSS-3D gibi teknolojilerin hikayeden ibaret olmadığını bilmekse insanı ayrıca rahatlatıyor. 2 hoparlör ya da sadece kulaklıktan ibaret ses sistemlerinde bile bu teknolojiler sayesinde surround keyfini yaşamanız gayet mümkün.

### MİNİCİK AMA SESİ GÜR

X-Fi Crystalizer sesi analiz eder, zarar gören öğeleri belirleyip bunları yeninde işleyerek ses kalitesini artırır. CMSS-3D ise film ya da MP3'lerinizden aldığı sesi ortama yayarak surround ses almanızı sağlar. Ürünün sahip olduğu Dolby ve DTS teknolojileri, gayet başarılı bir şekilde ve 7.1 desteğiyle tüm ihtiyaçlarımızı gidermek için yeterli. Ses kartı alışkanlığımızı yitirdik derken, hem diğer firmaların hem de Creative'in bir anda dört koldan bastırması, eski alışkanlıklarımıza dönüş yapacağımız sinyallerini veriyor. Son dönemde piyasaya çıkan ekran kartlarının devasa kutuları raflarda fazlaca kalabalık yapıyordu. X-Fi mini mini ambalajıyla karşıma çıkınca sevindim. Kutu kalabalığının ortadan kalkması bir yana maliyetlerin düşeceği de bir gerçek. Gerçi dizüstü bir sistem için kalkıp sistemin 5 katı boyunda kutu yapmaları da saçma sapan olurdu.

Dizüstü sisteminizde MP3, müzik, video ve oyun keyfinizi katlamak istiyorsanız, tam size göre bir ürün Creative Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook. Fiyatı biraz el yakan cinsten olsa da, gülü seven dikenine katlanacaktır.

**İNCELEME**
**Performans: 5**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** X-Fi teknolojileri, 7.1 desteği, Şık ve kurulumu kolay
**Eksiler:** Dizüstü çantanızın durumuna göre ürünü her seferinde sök tak yapmak gerekebiliyor
**Üretim:** Creative www.creative.com
**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Multimedya www.multimedya.com
**Fiyatı:** 139 $ + KDV




OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

# Akasa Integral AK-ENP2NES-SL

## MİNİ DİSKLER İÇİN MİNİ KUTU - KAAN ALKIN

Harici kutulara koyduğumuz sabit disklerimizde genelde bir performans kaybı yaşanır. Yeterli güç iletemediğimiz disklerimizde, bu kaybı normal olarak yorumlar ve işimize bakmaya devam ederiz. Halbuki bu kaderci tutuma mecbur değiliz…

Akasa Integral, 2.5" sabit diskler için geliştirilmiş, hem SATA hem IDE sabit diskleri destekleyen, yüksek performanslı bir sabit disk kutusu. Her iki teknolojiyi de destekliyor olması ürünün en önemli özelliği. Alüminyum kasası ve ışıklı ön paneliyle oldukça şık bir görünüme sahip ürünün, sabit disk montajı da oldukça kolay.

Arka panelde USB ve eSATA arasında geçiş yapmanızı sağlayan bir switch, USB, eSATA ve güç girişleri bulunuyor. Ürün ayrıca bir adaptöre ihtiyaç duymuyor. Hatta USB veriyolunu kullanmayı tercih ederseniz tüm enerji ihtiyacını tek bir USB bağlantısı üzerinden karşılayabiliyor. eSATA ürünlerde performans kaybı yaşanmaması için pakete Y USB kablo dahil edilmiş. eSATA veriyolu kullanılırken, enerji ihtiyacı 2 USB girişinden sağlanmış. Performans bakımından dört dörtlük olan bu durum, sadece ortaya çıkan kablo kalabalığı sebebiyle gölgeleniyor. Hatta ürünün tek can sıkıcı yanı bu diyebiliriz. Ya yardan, ya serden…
Ürünün kutusundan çıkan şık siyah taşıma kılıfı da ekipmanlarımızın sonuncusu. Dizüstü sabit diskinizi değiştirdiniz ve eski diskinizi değerlendirmek istiyorsanız ya da yeni bir disk alıp dizüstünüzün kapasitesini artırmak istiyorsanız Integral tam size göre.




**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Şık tasarım, Yüksek performans, Adaptör ihtiyacı yok
**Eksiler:** eSata kullanımında kablo kalabalığı çok
**Üretim:** Akasa www.akasa.tw
**İthalat**: Akortek www.akortek.com
**Fiyatı:** 33 $ + KDV

# AKASA AK-965

## HÂLÂ SOĞUMADI MI BUNLAR? - KAAN ALKIN

Her ay işlemci soğutucularına şöyle bir uğruyoruz, yeni neler varmış, bakıyoruz. Bu kadar soğutma çözümünden sonra işlemciniz hala cayır cayır yanıyorsa, belki de soğutmaya çalışmaktan vazgeçmelisiniz? Bilgisayarınızı mutfakta ocak olarak değerlendirmenizi tavsiye ediyorum.

Son aylarda incelediğimiz soğutucular arasında montajı en kolay ürün Akasa AK-965. Intel LGA 775 soketli ürünler için tasarlanan yeni Akasa, aynen işlemcilerle gelen standart soğutucular gibi monte ediliyor. 4 ayağını anakart üstündeki yuvalara yerleştirip klipsleri bastırdık mı, işlem tamam. İşlemciye temas eden bakır yüzeyden alınan ısı, 3 bakır boruyla 92mm'lik sessiz fanın canına okuması için 45 adet kanatçığa taşınıyor. İlk bakışta biraz iri görünmesine rağmen kasa içinde ciddi bir kalabalık yaratmıyor. 600-2500 devir/dakika sınırlarında çalışan fanıyla soğutma ihtiyacımızı karşılayacak güce de sahip. Fiyat etiketleri göz korkutan, sadece overclock yapacaklara önerdiğimiz üst seviye soğutucuların performansına sahip değil elbette ancak bu ürünlerin sadece bir iki derece gerisinde kalıyor. Sınırların ötesinde overclock maceralarına atılmadığınız sürece hiçbir sorun yok ortada. Sisteminizi hala soğutamıyorsanız, diyecek bir şey bulamıyorum gerçekten.

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Kolay montaj, Sessiz ve etkili soğutma, Yüksek fiyat/performans oranı
**Eksiler:** Göze fazla basit ve yetersiz geliyor (ama kanmayın)
**Üretim:** Akasa www.akasa.com.tw
**İthalat:** Akortek www.akortek.com
**Fiyatı:** 29 $ + KDV




# A4Tech X7 G800 MU

## X7 SERİSİ EVRİMİNİ SÜRDÜRÜYOR - KAAN ALKIN

G700 modelini Ocak sayımızda incelediğimiz, A4Tech'in oyuncu klavyeleri serisi G800 ile devam ediyor.
Bir önceki versiyonunda da dert yandığımız PS2 bağlantı noktasını kullanıyor G800. Ürünü kutusundan çıkarttığımızda karşılaştığımız kablo kalabalığı karşısında heyecanlanmıştık ve PS2 bağlantısı dışında heyecanımızı kıran bir şeyle karşılaşmadık. Eklenen kabloları takip ettiğimizde kulaklık, mikrofon ve USB girişlerinin klavyenin üstüne taşındığını gördük. Kulaklık ve hoparlörlerimizi aynı anda bağlayabilmemiz için Y ses kablosu da unutulmamış. USB bağlantısı klavyenin sağ yan paneline yerleştirilmiş. Mikrofon ve kulaklık girişleri ise sol yan panelde. Bu noktaları kullanırken elimize dolanacak bir kablo kalabalığı oluşmaması hoşumuza gitti.

Klavye üstüne yeni tuşlar eklenmiş. Bir önceki versiyonda sol yanda bulunan ve taşıma kolu gibi duran bölüm G800'de doldurulmuş ve bu yüzeye 4 yeni tuş eklenmiş. Boşluk tuşunun altına ise 5 adet yeni tuş eklenmiş. Insert, Home ve Page Up tuşlarının üstünde yer alan ses kontrolleriyse multimedya tuşlarla zenginleştirilerek klavyenin sağ tarafına, nümerik tuşların hemen sağına taşınmış. Ses kontrollerinin gitmesiyle açılan boşluğa da yine 3 adet tuş eklenmiş.

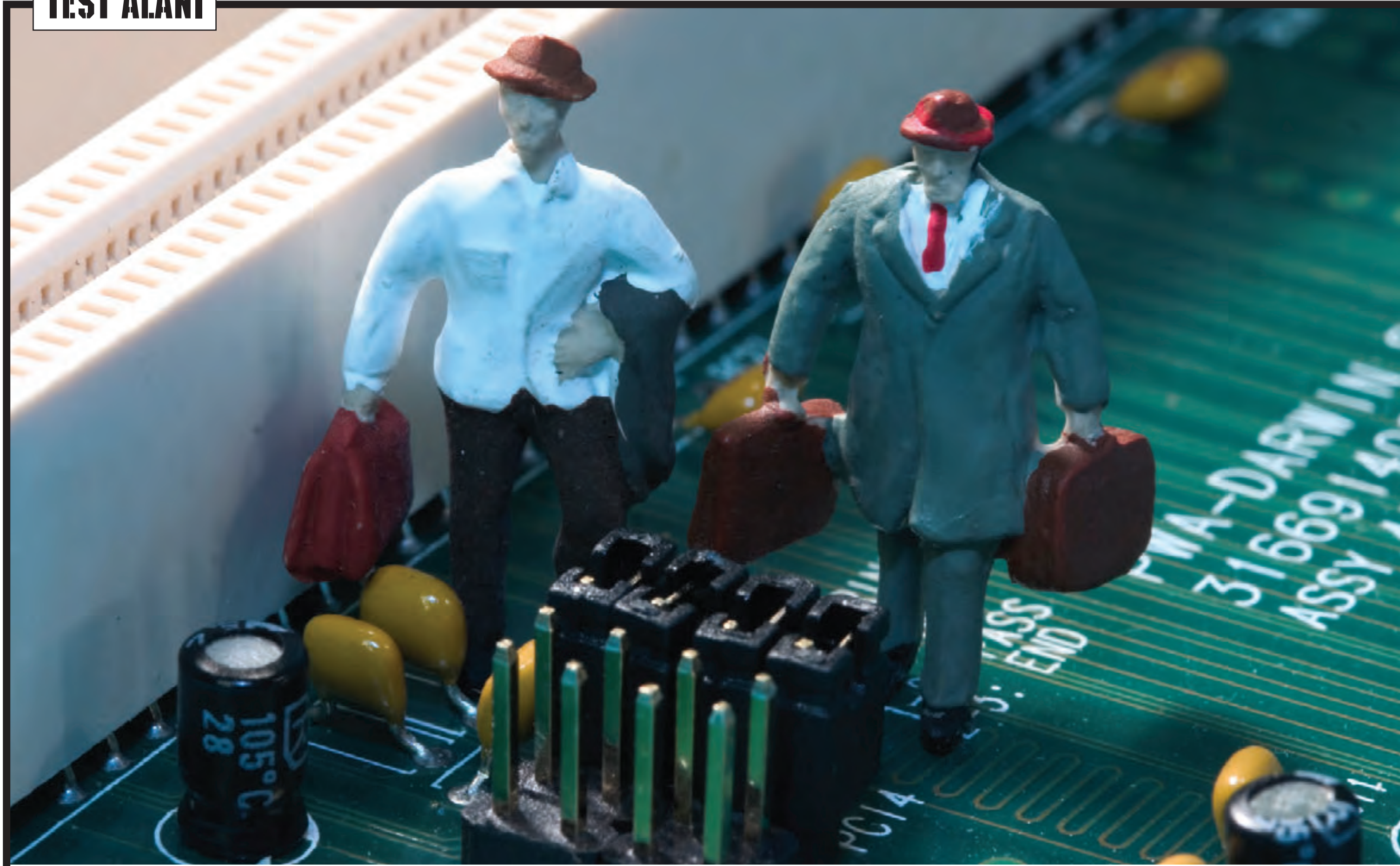
### G TUŞLARI

Eklenen bu tuşların "G" tuşları olarak isimlendirilmesi ilk anda kafa karıştırabilir. Çünkü ürünle birlikte bir yazılım gelmiyor. Bu tuşlara da istediğimiz özellikleri atayamıyoruz. Aslında G tuşlarının en büyük özelliği, klavye üzerinde zaten mevcut olan ancak elimize uzak kaldığı için özellikle FPS oyunlarında kolayca kullanamadığımız tuşların klavyenin sol tarafına taşınmış birer kopyası olmaları. Kim nasıl akıl ettiyse anlından öpmek gerek. Örneğin nümerik klavyeden buraya taşınan "+,-,*,/" tuşları da böylece işlevsel bir hale getirilmiş. Boşluk tuşunun altına taşınan köşeli parantez, eşit, nokta ve virgül tuşları da sadece oyunlarda değil, diğer uygulamalarda da yardımcı olabiliyor. Tüm bu taşıma ve yer değiştirme olaylarından sonra karşımıza ergonomiyle ilgili bir sorun çıkmıyor olması da hoş. Boşluk tuşu altındaki ek tuşlar, oldukça alçak ve klavyeyi kullanırken yanlışlıkla basmanız pek olası değil. Sol taraftaki tuşlarda ise özellikle Logitech G11'lerde sıkça yaşadığım, CTRL tuşuna basacağım derken Makro tuşlarına basma problemi kesinlikle yaşanmıyor. G700'le tanıştığımız S ve D tuşları ise işlevlerini korumaya devam ediyorlar. Ortalama bir klavyede 22ms olan tepki/tazeleme süresini bu tuşlar yardımıyla 7ms'ye kadar çekebiliyoruz.

Ürünün su geçirmeme iddasını da yanlışlıkla bir bardak kolayı üstüne boca edip akabinde lavaboda yıkayarak ve halen sorunsuz olarak kullanmaya devam ederek ispatlamış bulunuyoruz. G800'ün tek eksisi, halen bir yazılım sahibi olmaması ve tuşların özelliklerini değiştiremiyor oluşumuz. Fiyat/performans konusunda rakiplerine boy boy fark atmaya devam eden X7 serisinin devamını bekliyoruz.

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** Ekstra 15 tuş, Yeni bağlantı noktaları, Su geçirmiyor, Düşük ulaşım süreleri
**Eksiler:** Hala bir yazılımı yok
**Üretim:** A4Tech www.a4tech.com
**İthalat:** Multimedya www.multimedya.com
**Fiyatı:** 24$ + KDV





# EKRAN KARTLARI II. MEYDAN MUHAREBESİ

## BU SAVAŞIN BİR SONU VAR MI? - KAAN ALKIN

Şubat sayımızda piyasadaki tüm GPU'ları toparlayıp etraflıca test etmiş, hepsinin tek tek boyunun ölçüsünü almıştık. Nihayet piyasaya düşen Nvidia'nın 9000 serisi ve ATI'ın beklenen X2 kartları ortalığı biraz hareketlendirdi. Biz de bu yeni kartların eski modeller karşısında neler yapabildiğine bir bakalım dedik.

ATI'ın Radeonun HD 3870 X2'si iki GPU'lu tek bir ekran kartı olarak karşımıza çıkarken, Nvidia yeni G94 isimli GPU'sunu sürüyor ortaya. İki 3870'i tek bir kart üstünde birleştiren ATI, X2'nin performansının normal 3870'ten %40 daha yüksek olacağını iddia etmişti. Bunun ne kadar geçekçi bir açıklama olduğunu az sonra göreceğiz birlikte. Elimize henüz Nvidia'nın GeForce 9800 GX2 ekran kartları geçmedi (gelecek aya bekliyoruz). ATI'dan farklı olarak aynı karta iki GPU koymak yerine iki ekran kartını üst üste (sandviç gibi) birleştirerek elde edilen ürün, bir prestij ürünü olmaktan ileri gidebilecek mi sorusunun ise şimdilik bir yanıtı yok. Hız yarışı elbette oyuncuların işine geliyor. Ancak bizi en tepedeki kartlar değil, daha çok fiyat/performans oranları ilgilendiriyor.

GeForce 9600 GT'lerle tanıştığımız G94 için, "G92'un ötesi" yerine, "küçük kardeşi" demek daha doğru olacaktır. G94, abisinin yarısı kadar yani 64 shader ünitesine sahip. Buna karşılık shader hızı 1625MHz'e çıkmış. Frekansı artmış olsa bile G92'den yavaş kalıyor. G94'ün transistör sayısı da G92'den %30 daha az (505 milyon). Küçülen GPU'nun üretim maliyetleri de düşüyor haliyle. G92'den yavaş olmasına rağmen ATI'ın kullanmaya devam ettiği RV670 GPU'sundan ise daha hızlı. Performans olarak GeForce 8800 GT'leri kovalayan yeni kartlar, fiyat olarak da hemen hemen aynı aralıkta yer alıyor. Kartların piyasaya yayılmasıyla fiyatlar bir miktar düşecek ve 9600 GT'lerin fiyatları 200$ barajının altına inecektir. Piyasadaki GeForce 8600 kartlar ortadan kalkarken 9600 GT'ler orta seviyenin en iyi kartı olarak koltuğuna yerleşecektir. Nvidia büyük ihtimalle fiyat/performans sıralamasında 9600'lerin altında yer alacak, ucuz kartları (9400 muhtemelen) yakın zamanda karşımıza çıkacaktır. 9600 GT'ler henüz fiyatları oturmamasına rağmen, şimdiden hem fiyat hem de performans olarak ATI'ın 3870'lerine göre daha iyi bir tercih olarak karşımıza çıkıyor. Yeni yarışmacılarımız testlerdeki performanslarıyla bize hangi mesajları veriyorlar, şimdi ona bir bakalım.

### TEST PLATFORMU

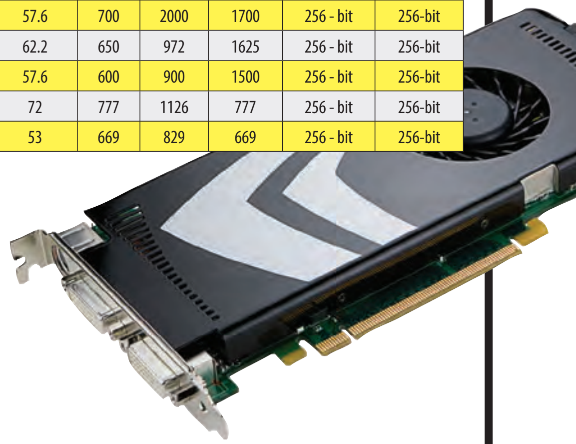
Yeni 4 ekran kartımızı, daha önceki testimizde yer alan 20 kartın arasına yerleştirmemiz gerekiyordu. Böylece o kartlarla aralarındaki performans farkını açık ve net bir şekilde görebilecektik. Bu yüzden sistemimizi ilk testimizle aynı olacak şekilde kurduk. Windows Vista'mızı daha önce kullandığımız update'lere indirgememiz gerekiyordu. Ayrıca testte kullandığımız oyunların daha güncel yamaları çıktığı halde bir önceki testte kullanılan versiyonlarına dönüş yaptık. Böylece yeni yamalarla oyunların performansında yaşanacak olumlu ya da olumsuz etkilerin önüne geçmiş olduk. Sabit diskimizle birleştirdikten sonra artık yeni kartlarımızı test etmeye başlayabilirdik.

### TEST AYARLARI

Testimizde yine iki farklı çözünürlük kullandık. Daha önce alt seviye kartların performansını görebilmek için 1024x768, üst seviye ekran kartlarının performans değerlerini daha iyi açığa çıkartabilmek için de 1440x1900 çözünürlüğü kullanmıştık. Amacımızda ve izlediğimiz yolda bir değişiklik yoktu. Tekrar tekrar belirttiğim gibi büyük testimizin aynısını uyguladık. Testimizde yer alan Radeon ekran kartlarının üç aşağı beş yukarı tabloda nasıl konumlanacağını tahmin ediyorduk. Bizim için asıl merak konusu GeForce 9600 GT'lerin sıralamadaki durumuydu.

## TEKNİK ÖZELLİKLER

| MODEL | GPU | ÜRETİM TEKNOLOJİSİ | SHADER SAYISI | DIRECX/ SN DESTEĞİ | PIXEL FILLRATE (Gpixel/s) | TEXTURE FILLRATE (Texel/s) | BELLEK MİKTARI | BELLEK TİPİ | BANT GENİŞLİĞİ GB/S | GPU HIZI (MHz) | BELLEK HIZI (MHz) | SHADER HIZI (MHz) | BELLEK ARABİRİMİ | BELLEK ARABİRİMİ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 | RV670XT | 55 nm | 320x2 | 10.1 / 4.1 | 23.5 | 23.5 | 1 GB | GDDR3 | 121.6 | 775 | 1900x2 | 777 | 256 - bit | 384-bit |
| ASUS EAH3850 | RV670Pro | 55 nm | 320 | 10.1 / 4.1 | 10.7 | 10.7 | 512 MB | GDDR3 | 53 | 669 | 829 | 669 | 256 - bit | 384-bit |
| GIGABYTE 9600 GT | G94 | 65 nm | 64 | 10.0 / 4.0 | 12.3 | 12.3 | 512 MB | GDDR3 | 57.6 | 650 | 1800 | 1625 | 256 - bit | 256-bit |
| PALIT 9600 GT SONIC | G94 | 65 nm | 64 | 10.0 / 4.0 | 22.4 | 22.4 | 512 MB | GDDR3 | 57.6 | 700 | 2000 | 1700 | 256 - bit | 256-bit |
| ASUS EN 8800 GTS | G92 GTS | 65 nm | 128 | 10.0 / 4.0 | 10.4 | 10.4 | 512 MB | GDDR3 | 62.2 | 650 | 972 | 1625 | 256 - bit | 256-bit |
| ASUS EN 8800 GT | G92 GT | 65 nm | 112 | 10.0 / 4.0 | 9.6 | 9.6 | 512 MB | GDDR3 | 57.6 | 600 | 900 | 1500 | 256 - bit | 256-bit |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 | RV670XT | 55 nm | 320 | 10.1 / 4.1 | 12.4 | 12.4 | 512 MB | GDDR4 | 72 | 777 | 1126 | 777 | 256 - bit | 256-bit |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 | RV670 Pro | 55 nm | 320 | 10.1 / 4.1 | 10.7 | 10.7 | 256 MB | GDDR3 | 53 | 669 | 829 | 669 | 256 - bit | 256-bit |



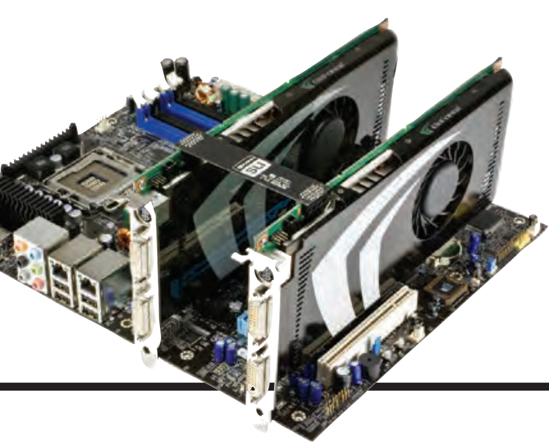
**WORLD IN CONFLICT (v 1.0004)**

Biliyorum, her seferinde söylüyorum bunu. Ama gerçekten kendi benchmark araçlarıyla gelen oyunlara fena halde sempati duyuyorum. WiC testimizi gerçekleştirmek için yapmamız gerekenler oldukça basit. Oyunun Optios/Graphics sekmesi altında gerekli ayarları yaptıktan ve çözünürlüğü ayarladıktan sonra Run Benchmark'a tıklayıp arkamıza yaslanabiliriz. Windows Vista kullanırken dikkat edilmesi gereken hususlardan biri, grafik ayarlarını değiştirdiğinizde oyunu DirectX versiyonları arasında geçiş yapmak durumunda bırakabiliyorsunuz. Arada bununla ilgili bir mesaj ekranda beliriyor. Ancak çat çut menüler arasında gezinmeye alışık benliğimiz şuursuzca "Tamam"a tıklayıp geçebiliyor. Yeni ayarların tam manasıyla aktif olması için oyunu yeniden başlatmanız gerekiyor.

### WORLD IN CONFLICT (v1.0004)

| EKRAN KARTI | 1024x768 | 1440x900 |
|---|---|---|
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 1 GB GDDR3 | 39 | 31 |
| ASUS EN 8800 GTS 512 MB GDDR3 | 40 | 32 |
| ASUS EN 8800 GT 512 MB GDDR3 | 38 | 30 |
| PALIT 9600 GT SONIC 512 MB GDDR3 | 37 | 27 |
| GIGABYTE 9600 GT 512 MB GDDR3 | 35 | 27 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4 | 25 | 15 |
| ASUS EAH 3850 OC Gear 512 MB GDDR3 | 25 | 14 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3 | 19 | 13 |

İlk testimizin sonuçlarına baktığımızda ATI'ın X2 versiyonun, Radeon HD 3870'lerden %40 daha fazla performansa sahip olacak sözünü tutmayı başardığını görüyoruz. 1024x768 çözünürlükte X2 %36, 1440x900 çözünürlükte ise %52 daha iyi performans sergiliyor. Ancak X2'nin bu performansı, testin en yavaş 8800 GT'si olarak karşımıza çıkan Asus EN8800 GT ekran kartıyla ancak kafa kafaya gelmesine yetiyor. Bu fark da sadece %3. Yani X2 saniyede 1 kare daha hızlı. Asus'un EAH3850'si ise bu serinin hızını biraz yukarı çekiyor ve önceki testimizde gerisinde kaldığı Radeon HD2900 XT serisini bu kez yenmeyi başarıyor. Bu kartın asıl özelliği daha sonra bahsedeceğimiz OC Gear diye adlandırılan, overclock paneliyle geliyor olması. Testte yer alan Nvidia ekran kartlarımız Gigabyte 9600 GT ve Palit 9600 GT Sonic de benzer skorlarla testi tamamlıyorlar. Palit'in Sonic ekran kartı düşük çözünürlükte %6 daha iyi performans verirken, yüksek çözünürlükte düz GT ile aynı skoru veriyor. 9600'lerle X2 arasındaki performans farkı ise %13. Bu önemli bir fark olsa da fiyat/performans oranlarına baktığımızda durum değişiyor. X2'nin fiyatı 499$ iken yeni 9600 GT'ler 200$ sınırında.



**UNREAL TOURNAMENT 3 (v 1.1)**

Şu ana kadar kullandığımız test oyunları içinde bize en çok sorun çıkaranıydı UT3. Uzun süre demo gösterme yetenekleriyle boğuşmak zorunda kalmıştık. Bu testimizde de Nvidia kartlarla uyumluluk sorunu çıkararak yine başımızı ağrıtmayı başardı.

### UNREAL TOURNAMENT (v1.1)

| EKRAN KARTI | 1024x768 | 1440x900 |
|---|---|---|
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 1 GB GDDR3 | 130.17 | 106.33 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4 | 108.57 | 90.67 |
| ASUS EAH 3850 OC Gear 512 MB GDDR3 | 110.87 | 85.02 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3 | 108.71 | 80.61 |
| ASUS EN 8800 GTS 512 MB GDDR3 | 104.1 | 78.2 |
| ASUS EN 8800 GT 512 MB GDDR3 | 102.21 | 66.39 |
| GIGABYTE 9600 GT 512 MB GDDR3 | - | - |
| PALIT 9600 GT SONIC 512 MB GDDR3 | - | - |

Sorunlarını çözebildiniz mi yağ gibi akan UT3, ATI ürünlerinin yüzünü yine kara çıkartmadı. Öyle ki düşük çözünürlükte yaptığımız testlerde ATI, bu oyundan elde ettiğimiz en yüksek değerlere imza atmayı başardı. Organize Sanayi'nin overclock'ladığı Asus EN8800 GTS ekran kartı, düşük çözünürlükte en yüksek skora sahipti. Ancak X2 düşük çözünürlükte %13 fark atarken, yüksek çözünürlükte testin lideri GeForce 8800 Ultra'nın sadece %7 gerisinde kalıyor. EAH3850'nin ise milim milim yükselişi burada da devam ediyor ve serinin performansını %2 artırıyor. GeForce 9600 serisi kartlarımız ise bu testlerde 3 ila 30 FPS arasında kalıyorlar. Sürücüden kaynaklanan sorun nedeniyle oyunu bu kartlarla şimdilik akıcı bir şekilde oynama şansımız yok. 9600 serisi kartlar daha önce kullandığımız ForceWare sürücüleriyle uyumlu değil ve 17x serisi sürücülere ihtiyaç duyuyor. Ben testle uğraşırken henüz bir yama ya da çözüm yolu bulunmuş değildi. Böyle önemli bir oyuna yapılacak şey değil, açıkçası çok ayıp.

**COMPANY OF HEROES (v 2.201)**

CoH da diğer gerçek zamanlı strateji oyunumuz WiC gibi sorunsuz ve zahmetsiz benchmark yapmamıza imkan tanıyan oyunlardan. Kardeşi WiC gibi sistemin her türlü özelliğini test etmemize imkan tanıyan CoH ayrıca DirectX 10 desteğine sahip ilk oyunlardandı. Hatırlarsanız yapımcı firma bir yamayla zaten muhteşem olan bu oyunu DirectX 10'a kavuşturmuştu. Gözlerimiz hala bayram eder.

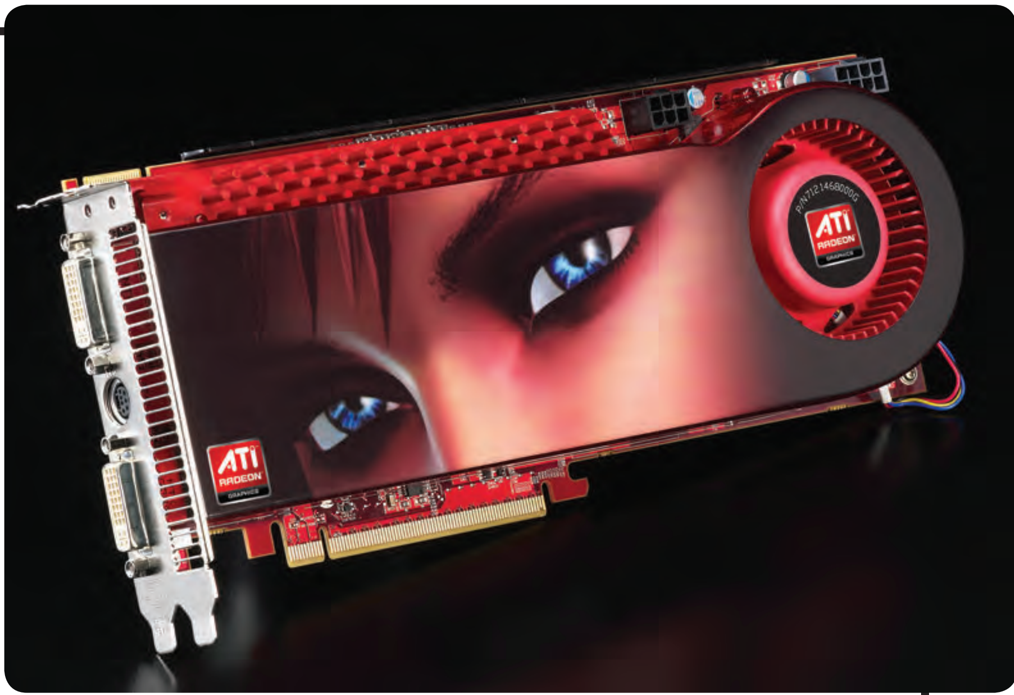
### COMPANY OF HEROES (v2.201)

| EKRAN KARTI | 1024x768 | 1440x900 |
|---|---|---|
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 1 GB GDDR3 | 54.8 | 52.3 |
| PALIT 9600 GT SONIC 512 MB GDDR3 | 65 | 44 |
| ASUS EN 8800 GTS 512 MB GDDR3 | 54.2 | 40.5 |
| GIGABYTE 9600 GT 512 MB GDDR3 | 59.4 | 39.9 |
| ASUS EN 8800 GT 512 MB GDDR3 | 49.05 | 36.9 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4 | 45.08 | 36.4 |
| ASUS EAH 3850 OC Gear 512 MB GDDR3 | 42.4 | 30.9 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3 | 42.1 | 29.7 |

Önceki testlerde WiC ve CoH skorları arasında bir ahenk vardı. X2 bu ahengi bozuyor ve çift GPU'sunun gücünü ortaya koymaya başlıyor. Düşük çözünürlükte 8800 GTS ekran kartlarıyla başa baş sonuçlar verirken yüksek çözünürlükte testin tartışmasız birincisi ve Nvidia'nın vitrin güzeli olan 8800 Ultra'nın sadece %15 gerisinde kalıyor. GeForce 9600'ler istiflerini bozmadan çizgilerini korumaya devam ediyor. Her iki kart düşük çözünürlükte X2'den daha iyi performans veriyor. Gigabyte 9600 GT farkı %8 açarken, Palit 9600 GT Sonic bu farkı %16'ya kadar geliştiriyor. Yüksek çözünürlükte ise oranlar tam tersine dönüyor ve X2 galibiyet bayrağını çekiyor. Fiyat/performansta ise 9600 GT'ler yine fersah fersah önde, ayrıca 8800 GT'lerden de hızlı. 200$ seviyesindeki yeni tercihimizin ne olacağı iyi kötü belli oldu. EAH3850 ise istikrarını hiç bozmuyor.



# TEST ALANI




### CALL OF DUTY 4 (v1.4)

Bu oyundan bahsettiğim her yazıya aman ne kadar da süper bir optimizasyon diye giriyorum. Geleneği bozmanın manası yok. Süper oyun yapmış adamlar, her sistemde de canavar gibi oynanıyor. Daha ne isteyelim? İlk testte saçımızı başımızı yolmamıza sebep olan demo kıtlığı aşıldığından, teste de daha bir neşeli başladım. Ama bu yüzdeleri hesaplamaktan da baydım cidden. Her şey sizler için. Yoksa takarım kartımı, oynarım oyunumu.

**CALL OF DUTY 4 (v1.4)**

| EKRAN KARTI | 1024x768 | 1440x900 |
|---|---|---|
| ASUS EN 8800 GTS 512 MB GDDR3 | 84.4 | 80.9 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 1 GB GDDR3 | 80.9 | 79.1 |
| ASUS EN 8800 GT 512 MB GDDR3 | 84 | 77 |
| PALIT 9600 GT SONIC 512 MB GDDR3 | 83.2 | 73.5 |
| GIGABYTE 9600 GT 512 MB GDDR3 | 82.3 | 69.4 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4 | 71.2 | 53.7 |
| ASUS EAH 3850 OC Gear 512 MB GDDR3 | 68.3 | 49.9 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3 | 61.6 | 43.8 |

CoD4'ün bir optimizasyon mucizesi olmak dışındaki diğer bir önemli özelliği X2'nin yükselişine dur demesi. İkinci GPU'dan pek yararlanamayan X2, bu kez 8800'lerin gerisinde kalmaktan kurtulamıyor. 9600'ler düşük çözünürlükte %7 önde giderken, yüksek çözünürlükte ise aynı oranda X2'nin gerisinde kalıyor. Sürücü optimizasyonuyla ortadan kalkacağını düşündüğüm bir fark bu. 3850 mevzusuna da pek girmeye gerek yok sanırım artık. Aferin 3850, böyle devam et sen, giriyorsun gözüme. Asus'un bu üründe kullandığı belleklerin marifetini görüyoruz bir yandan da. Ürünün kutusunda bas bas ben daha hızlıyım diye boşuna bağırmıyormuş.

### CRYSIS (v1.1)

Geldik testin en zorlu sınavına. Özellikle alt sınıf kartlarla yaptığımız testlerde canıma okuyan, günlerimi de gecelerim kadar karanlık hale getiren Crysis. Testin burnu büyük çocuğu Crysis…

Radeon HD 3870 X2, Crysis testlerinde tozu dumana kattı. GeForce 8800 GT'lerden ortalama %20 daha yüksek bir performansa sahip. Yeni 9600 GT ekran kartları ise Crysis testlerinde bekleneni veremediler. GeForce 8800 GT'leri geçtim, Radeon HD 3850'lerin bile gerisine düşüyorlar. Radeon HD3850 düşük

**CRYSIS (v1.1)**

| EKRAN KARTI | 1024x768 | 1440x900 |
|---|---|---|
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2 1 GB GDDR3 | 29.58 | 21.46 |
| ASUS EN 8800 GTS 512 MB GDDR3 | 24.97 | 16.12 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3870 512 MB GDDR4 | 24.59 | 16.9 |
| ASUS EN 8800 GT 512 MB GDDR3 | 22 | 14.4 |
| PALIT 9600 GT SONIC 512 MB GDDR3 | 18.87 | 13.08 |
| SAPPHIRE RADEON HD 3850 256 MB GDDR3 | 16.25 | 12.9 |
| ASUS EAH 3850 OC Gear 512 MB GDDR3 | 21.95 | 12.1 |
| GIGABYTE 9600 GT 512 MB GDDR3 | 17.41 | 11.99 |

çözünürlükteki performansını oldukça geliştirmiş. %16'lık bir artış söz konusu. Yüksek çözünürlükte ise ciddi bir gelişme yok. İstikrarlı çizgiye dönüş var.

### DURUM DEĞERLENDİRMESİ

ATI, Radeon HD 3870 X2 ile "Bakın hâlâ hız yarışındayım" mesajı vermeye çalışıyor. Ancak X2 söz konusu olunca AMD/ATI'ın en büyük silahı olan fiyat/performans oranının yerinde artık yeller esiyor. Nvidia'nın G92 GPU'larından sonra ATI zaten fiyat/performans liderliğine veda etmişti. Ayrıca Nvidia'nın tost misali ekran kartları henüz elimize geçmedi. İki kartı bir araya getirip Nvidia'nın en hızlısına kafa tutmaya çalışan ATI'ın bundan sonra ne yapacağını merak ediyorum. Karşımıza daha fazla CrossFire çözümüyle çıkmak yerine daha iyi GPU'lar üretirler umarım. CrossFire bir sistem yapmaya kalksam, 500$'dan iki ekran kartı eder 1000$. Bu kadar para harcayıp gayet iyi bir sistem yapabilecekken neden kalkıp iki ekran kartına yatırayım bu parayı?

GeForce 9600'lerse terazinin tamamen diğer ucunda duruyor. Tatmin edici performansları, yakın dönemde orta ve alt sınıf kartların ne durumda olacağına işaret ediyor. 9600 GT'ler piyasaya iyice yerleşince fiyatları da ucuzlayacaktır. ATI'ın eğer fiyat/performansa yönelik bir stratejisi varsa bile oturup baştan düşünmeleri gerekecek. Çünkü 9600 GT'nin 8800 GT'lere yaklaşması, yakın dönemde 8600 GT'lerin ortadan kaybolacağına ve Nvidia'dan yeni bir alt seviye kartın geleceğine işaret ediyor. Kısaca 9600 GT yakın tarihte Nvidia'dan ne gibi sürprizler bekleyebileceğimiz hakkında fikir veriyor. Fiyatlar biraz oturduktan sonra 9600 serisi ürünlerin vazgeçilmezlerimiz arasına gireceği kesin.

## SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2

Tek bir kartın üstüne iki tane GPU sıkıştırmaya kalkınca ister istemez alan daralıyor, güç ihtiyacı da katlanıyor. Ancak ATI tasarım konusunda güzel bir iş çıkartmış. GPU'ları yan yana, DVI çıkışlarına yakın bir şekilde yerleştirip, kartın tamamını kaplayan bir soğutucuyla sorunu çözmüş. İki PCI slotunu kaplayan kart oldukça da ağır. Ürün boy olarak fazla atmamış diyebiliriz. Ancak oldukça genişlemiş. Biri 6 pin diğeri 8 pin güç bağlantısına ihtiyaç duyması da gayet normal elbette. 1GB DDR3 belleğin, saat hızı 1800MHz. GPU saat hızı ise 800MHz olarak geliyor. Çift DVI çıkışı mevcut ve yeni Catalyst sürücüleriyle CrossFireX teknolojisinden artık yararlanmak mümkün. Ürünün kutusundan 2 adet DVI – VGA dönüştürücü, 1 adet DVI – HDMI dönüştürücü çıkıyor. Ayrıca bir adet CrossFire kablosu da kutunun içinden çıkanlar arasında. Elbette bu CrossFire kabloları beni güldürmeye devam ediyor. Kim 1000$ verir de bu işe girer, düşünmek bile istemiyorum. Yazılım olarak, ekran kartı sürücüleri dışında, Cyberlink DVD Suite ve PowerDVD yazılımlarına da ürünün kutusunda yer verilmiş.

**İNCELEME**

**Performans: 4**
**Fiyat: 1**
**Artılar:** ATI sonunda performans sahibi bir kart üretti (mi)
**Eksiler:** Yüksek fiyat
**Üretim:** Sapphire www.sapphiretech.com
**İthalat:** Akortek www.akortek.com
**Fiyatı:** 499$ + KDV





ATI NO.1 MANUFACTURER
Performans bizim tutkumuz...
Ödüllü SAPPHIRE HD3450, HD3650 ve HD3870 Serisi
SAPPHIRE HD 3870X2
Performans lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX, Çift Çekirdekli
SAPPHIRE HD 3650
Fiyat-Performans lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX
SAPPHIRE HD 3450
Sessiz-Giriş seviyesi lideri
DX10.1, HD VIDEO, PCIE-2.0
SM4.0, CrossFireX
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
ATI RADEON GRAPHICS
HDMI
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
3DMARK06
The Gamers' Benchmark
Windows Vista
SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

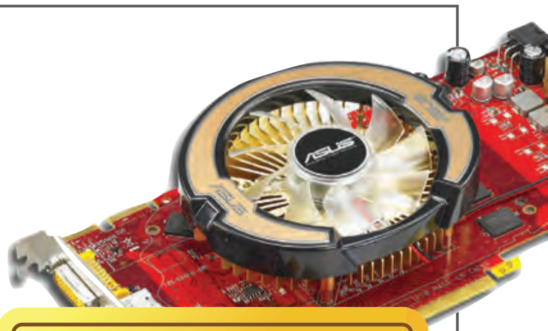
TEST ALANI

# ASUS EAH3850 OC GEAR

Hayal kırıklığı yaratan ekran kartlarından 3850, testlerde biraz daha toparlanmış görünüyor. Asus EAH3850 OC Gear, 512MB DDR3 belleğe sahip ve oldukça sade bir görüntüsü var. Kartın en can alıcı özelliği elbette OC Gear. 5.25"lik yuvaya yerleştirdiğimiz bu parçayı anakart üstündeki USB girişlerinden birine bağlıyoruz. Ürünle gelen sürücü CD'sinden gerekli yazılımları kurduktan sonra, oyun sırasında bile OC Gear ile overclock yapmanız mümkün.

Cihazın ön paneli hoş ve rengarenk. Hele arkadaşlarınıza hava atmak istiyorsanız bundan iyisini bulamazsınız. Üstündeki tek bir tuş yardımıyla GPU saat hızı, bellek saat hızı, fan hızı ve sistem ses ayarına müdahale edebiliyorsunuz. Ürün ayrıca oynamakta olduğunuz oyunun o anki saniye/kare oranını sayısal olarak gösteriyor. Ancak işlemci sıcaklığı, fan hızı vb değerleri sayısal olarak göstermiyor oluşu beni rahatsız etti açıkçası. Tamam, hız göstergesi gibi görünüyor hepsi, hoş, şekilli ama kesmedi beni. Elbette düğmeyi cırt cırt çevirmek yerine bu overclock işlemini yüklediğiniz yazılım yardımıyla ya da ATI Override kullanarak da yapabilirsiniz. Kısacası OC Gear beni çok etkilemedi. Tek güzel yanı ekran kartının tüm ayarlarını sonuna kadar çekmeniz durumunda bile stabil bir şekilde çalışmaya devam etmesi oldu. Ancak üst sınır yine ATI sürücülerinin limitleriyle aynı.

Ürünün ekstra bir özelliği, en hızlı DDR3 0,8ns bellek modüllerine sahip olması. Asıl kavrayamadığım nokta Asus'un böyle hoş bir ürünü neden daha iyi GPU'larla kullanmadığı. Yani OC Gear'la donatılmış bir GeForce 8800 GTS bizi bizden alabilirdi açıkçası. Radeon HD 3850 ekran kartlarının fiyatlarını gözden geçirdiğimizde, diğer kartlarla OC Gear arasında ciddi bir fiyat farkı var. Ürünü çekici kılmaksa olay, sırf güzel duruyor diye fiyat/performansı göz ardı edebilecek biri var mı bilmiyorum.



**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 2**
**Artılar:** OC Reaper hoş bir aksesuar, Diğer 3850'lere nazaran yüksek performans
**Eksiler:** Bu fiyata çok iyi ekran kartları edinmek mümkün
**Üretim:** Asus tr.asus.com
**İthalat:** Boğaziçi www.boğaziçi.com.tr
**Fiyatı:** 260$ + KDV

# GIGABYTE GEFORCE 9600 GT

Nvidia yine yapıyor yapacağını. G92'lerle orta ve üst seviyeyi yerle bir ettikten sonra, sınıf standartlarını tanımlamaya devam ediyor. G94 GPU'suna sahip Gigabyte GeForce 9600 GT, 512 MB GDDR3 belleğe sahip. Performans olarak arada derede kalmasını bekliyorduk ama GPU'su zayıf olduğu halde GeForce 8800'lere yakın gidiyor olması, kısa sürede ürünün favorilerimiz arasına katılacağını gösteriyor. Ürünün kutusunda da belirtildiği gibi 8800 serisine yakın bir performansı çok daha iyi bir fiyata sunuyor. Bu fiyatlar yakın tarihte mutlaka düşecektir. Gigabyte da diğer ürünler gibi kutu konusunda pek zengin değil.

Standart kablolar ve dönüştürücüler ve sürücü CD'si dışında kutudan sadece kullanma kılavuzu çıkıyor. Kutu biraz zayıf kalsa da Gigabyte'ın GeForce 9600 GT'si tasarım olarak en hoşumuza giden kart oldu bu ay. İncecik yapısıyla, giderek büyüme eğilimindeki diğer kartların yanında gayet narin ve kibar görünüyor.

Gigabyte'ın basın bültenlerinde sık sık bahsettiği Gamer HUD'ın nimetlerinden ne yazık ki bu üründe yararlanamıyoruz. Büyük ihtimalle referans kartlara bu teknolojiyi entegre edemiyorlar ancak Gigabyte'ın kendi tasarımı olan diğer iki 9600 GT modeli Gamer HUD'la geliyor. Gamer HUD, Gigabyte'ın geliştirdiği, yazılım üzerinden voltaj ayarı yaparak ekran kartınızı overclock etmenize imkan tanıyan bir yazılım. Gamer HUD'ı kullanmaya kalktığımızda ne yazık ki bu ürünün yazılımla uyumlu olmadığını görüyoruz.

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Performansı oldukça iyi, İnce tasarımı kasayı ferahlatıyor
**Eksiler:** Ürünün kutusu çok zayıf
**Üretim:** Gigabyte www.gigabyte.com.tr
**İthalat:** Arena www.arena.com.tr
**Fiyatı:** 199$ + KDV




# PALIT GEFORCE 9600 GT SONIC

Palit hiç zaman kaybetmemiş. Referans kartı eline geçirdiği gibi overclock'lu kartını geliştirmiş anlaşılan. Ürün 512MB GDDR3 belleğe sahip ve GPU hızı 700MHz, bellek saat hızı 2GHz, Shader hızı ise 1.75GHz'e overclock'lu olarak geliyor. Bu da normal değerlerden %10 daha yüksek. Sadece overclock ile de sınırlı kalmamışlar. Diğer ürünlerde dönüştürücü vasıtasıyla kavuştuğumuz HDMI bağlantı noktası kartın üstünde bizi hazır bekliyor. DVI bağlantı noktaları alıştığımız üzere yan yana değil, yer açabilmek adına alt alta yerleştirilmiş. Soğutmaya yardımcı olması için bırakılan ızgara da boydan boya değil, HDMI ve yakın geleceğin video bağlantı noktası olarak görülen DisplayPort bağlantı noktalarının hemen üstünde yer alıyor. Kart yine iki PCI slotumuzu yiyor. Ürünün kutusunda kardeşinden fazla olarak *Tomb Raider: Anniversary* bulunuyor.

Bu ay test ettiğimiz ekran kartları arasında kutu içeriğinde bir oyuna yer veren tek üründü Palit GeForce 9600 GT Sonic. Performans olarak standart 9600 GT'lerin önünde yer alan Sonic, fiyat olarak ise pozisyonunu korumayı başarıyor.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

**İNCELEME**
**Performans: 4**
**Fiyat: 4**
**Artılar:** DP ve HDMI bağlantı noktaları kartın üstünde
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Palit www.palit.biz
**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr
**Fiyatı:** 195$ + KDV



# PAZAR YERİ



## FİYATLAR YÜKSELME EĞİLİMİNDE

Geçtiğimiz aya oranla ekonomik sistemimizin fiyatı gerilerken, ideal ve süper sistemimiz hafif bir yükseliş trendine girdi. İdeal sistemimizde, Intel E8x00 serisi işlemcilerin piyasada stokları arttığı için işlemci değiştirmeyi uygun gördük. Piyasadaki en iyi fiyat/performans ürünü olarak ün yapan E8500 ile E6750'nin yerini değiştirdik.

Quad Core konusunda yatırım yapmak isteyenler ise Q9300'ü tercih edebilir. E8500 ile E6750'yi birbirinden ayıran en büyük fark ise, E8500'nin 4 yerine 6MB ön belleğe sahip olması. Bu da işlemlerde gözle görülür bir fark yaratıyor.

Bu ürünler haricinde yaşanan fiyat değişiklikleriyse döviz kurlarındaki dalgalanma ve stok durumlarına göre farklılık gösterebiliyor.

| | Ekonomik | | | İdeal | | | Süper | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| İşlemci | AMD Athlon X2 Dual-Core 4800+ | | | Intel Core 2 Duo E8500 | | | Intel Core 2 Extreme QX9650 | | |
| | (j) 91$ | (m) 95$ | (f) 98$ | (j) 289$ | - | (a) 325$ | (m) 1066$ | (f) 1139$ | (b) 1179$ |
| Anakart | Asus M2A-VM | | | Asus P5K-SE | | | Asus Maximus Formula | | |
| | (m) 69$ | (f) 73$ | (c) 75$ | (m) 99$ | (f) 104$ | (a) 106$ | (m) 279$ | (f) 295$ | (c) 308$ |
| Bellek | OCZ Vista Upg. 1GB 800MHz DDR2 | | | OCZ Reaper 2x1GB kit 800MHz DDR2 | | | OCZ ReaperX 2x2GB kit 800MHz DDR2 | | |
| | (b) 32$ | (f) 34$ | (n) 35$ | (b) 99$ | (f) 100$ | (e) 107$ | (f) 237$ | (i) 239$ | (b) 249$ |
| Ekran Kartı | XPERTVISION 8600 GT Super+ 1 GB DDR2 | | | ZOTAC 8800 GT 512MB GDDR3 AMP Edition | | | Gigabyte 8800 GTS 512MB | | |
| | (f) 102$ | - | (n) 116$ | (m) 279$ | - | (n) 296$ | (e) 376$ | (b) 389$ | (n) 418$ |
| Sabit-Disk | Samsung 320GB Sata2 16MB | | | Samsung 500GB Sata2 | | | 2xSamsung 500GB Sata2 (Raid) | | |
| | (f) 80$ | (e) 88$ | (g) 89$ | (f) 108$ | (b) 127$ | (e) 139$ | (f) 216$ | (b) 254$ | (e) 278 |
| Optik Sürücü | Samsung 20X DVD-RW Writer | | | Samsung 20X DVD-RW Writer | | | Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo | | |
| | (n) 26$ | (f) 27$ | (j) 28$ | (n) 26$ | (f) 27$ | (j) 28$ | - | - | (c) 306$ |
| Ses Kartı | Onboard | | | Onboard | | | Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1 | | |
| | - | - | - | - | - | - | (h) 105$ | (e) 115$ | (n) 118$ |
| Güç Kaynağı | Silverpower 350watt | | | Tagan 2 Force 430watt | | | High Power Rock Solid 1000watt | | |
| | (e) 39$ | (h) 40$ | (a) 43$ | (h) 104$ | (e) 104$ | (b) 109$ | (n) 278$ | (e) 299$ | (i) 299$ |
| Kasa | Akasa Zen Beyaz | | | Aopen H600B-R05 | | | Alphacool Ready2Go TT Armor Black | | |
| | (n) 56$ | (f) 59$ | (e) 59$ | (c) 100$ | - | (f) 100$ | - | - | (k) 620$ |
| Toplam Fiyat | Min 495$ | | | Min 1104$ | | | Min 3483$ | | |
| | Max 543$ | | | Max 1210$ | | | Max 3775$ | | |

**Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.**

**Mağaza indeksi** **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret

| Monitör | 17" | | 19" | | 22" | | 24" | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Samsung 732NW | | Samsung 932B | | BenQ FP222WA | | XXX | |
| | (f) 198$ | (c) 218$ | (f) 239$ | (b) 298$ | (j) 275$ | (c) 317$ | - | - |
| Üst Seviye | Samsung 732N+ | | Samsung 931C | | BenQ X2200W | | BenQ FP241VW | |
| | (a) 225$ | (g) 249$ | (f) 349$ | (b) 383$ | (j) 380$ | (e) 468$ | (f) 1257$ | (b) 1299$ |

| Fare/ Klavye | Fare | | Klavye | |
|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Logitech G3 | | A4 Tech X7-G800 | |
| | (b) 66$ | (n) 67$ | (e) 21$ | (c) 26$ |
| Üst Seviye | Logitech G5 | | Logitech G15 | |
| | (h) 72$ | (f) 82$ | (h) 92$ | (e) 93$ |

| Ses Sistemi | Kulaklık | | 2.1 Hoparlör | | 5.1 Hoparlör | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Sennheiser PC130 | | Altec Lansing BXR1121 | | X530 5+1 70W RMS | |
| | 40$ | 52$ | (e) 29$ | (c) 32$ | (g) 106$ | (b) 107$ |
| Üst Seviye | Sennheiser PC160 SK | | Logitech Z4 | | Logitech G51 | |
| | 99$ | 108$ | (g) 116$ | (b) 132$ | (f) 248$ | (c) 267$ |

| Dizüstü Bilg. | 14.1" | | 15.4" | | 17" | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | PACKARD BELL GN45 | | Acer AS5720G-302G16Mn | | XXX | |
| | - | (c) 1.097$ | (g) 1366$ | (b) 1399$ | - | - |
| Üst Seviye | BenQ Joybook S41 | | Asus G1S | | Asus G2S | |
| | - | (n) 1507$ | - | 2199$ | - | 2499$ |

# TAMİR ATÖLYESİ

*Bu aya tüm galaksinin merakla beklediği Death Star ihalesi damgasını vurdu. Tapir Ustamız Tatooine'de kurduğu hayali holdingiyle ihaleye katıldı. Fason mallar satan bir hurdacı olduğunu öğrenince, rakibi CIS emaye tencere şirketi ihaleyi kaptı. Merakla gelişmeleri bekliyoruz.*

## PLAYSTATION 3'ÜN SESİNİ BİLGİSAYARDAN ALMAK

Merhabalar,

S Playstation 3 aldım ve BenQ FP94VW monitörüme HDMI kablosu ile bağladım. Görüntü işini çözdükten sonra sıra ses işini çözmeye geldi. Ben de şöyle bir yol izledim. Playstation 3'ün AV kablosundaki kırmızı ve beyaz analog çıkışları Y adaptörü ile bağladım. Sonra da bilgisayarımın ses kartına taktım. Benim iki tane Quake marka SPQ 300 model hoparlörüm var. Amacım Playstation 3 oynarken bilgisayardan ses almak. Denemek için Playstation 3'ü çalıştırdım, bir video açtım. Ses geliyordu ama çok cızırtılıydı ve hiçbir şey anlaşılmıyordu. Benim sorunum da bu. Playstation 3'ten ses almak için ille de 2+1 veya 5+1 ses sistemine mi ihtiyacım var? Varsa ne tavsiye edersiniz? Şimdiden teşekkürler.

**EMİR ŞENOCAK**

*Merhabalar Emir, yeni konsolun hayırlı olsun, güle güle kullan. Ses sorununu yaratıcı bir biçimde çözmeyi denemişsin ama ufak bir pürüzle karşılaşmışsın. Sesi AV bağlantısı üstünden çözmek akıllıca bir yöntem. Açıkçası zamanında biz de denemiştik bunu. Ama görüntüyü HDMI'dan alırken sesi AV'den aldığında çok zayıf bir ses geliyor. Kimi monitörler (mesela BenQ X2200W) HDMI'dan gelen sesi stereo olarak dışarı verebiliyor. Ancak FP94VW'de bu özellik yok ne yazık ki. Şu an için sorunun tek çözümü optik girişe sahip bir ses kartı veya hoparlör kullanmak gibi gözüküyor. Eğer bilgisayarında optik ses girişi varsa sesi ordan geçirip hoparlöre verebilirsin. Ya da optik hoparlöre takarsın ki böylece oyunlardaki ses ve müziklerin de hakkını vermiş olursun.*

*İyi oyunlar...*

## İÇTEN BİR MEKTUP

S Öncelikle iyi çalışmalar diyerek başlamak istiyorum. Sizinle eskiden beri gerçekten çok şeyler paylaştığıma inanıyorum. Oyun olsun, donanım olsun, bilgisayar dünyasını hep sizinle takip ettim. Espirilerinize, mizahi dilinize kapıldım ve bir türlü bırakamıyorum.

Geçtiğimiz yılın Haziran ayında The Ritz Carlton İstanbul'da çalışmaya başladım. Gel zaman git zaman, Aralık ayında dediler ki sen Büyük Ada salonuna bakacaksın. AMD'nin toplantısı var, aman dikkatli ol. Sanırım AMD Spider platformunun tanıtımıydı, tam hatırlamıyorum. Birden karşımda tanıdık bir yüz gördüm. Her ay aldığım dergilerin içinde en az iki ya da üç kez foğrafını gördüğüm biri! O da gelmişti toplantıya. Hemen dedim ki "Tuğbek Bey (otel prensipleri bakımından abili falan konuşamıyoruz): hoş geldiniz." Evet, belki de tesadüfler silsilesinin başlangıcı oldu Tuğbek abiyle orada karşılaşmam. Tuğbek abi bana Oyungezer'i verdikten sonra akşama bırakmadan bir çırpıda yuttum. Ocak ayında da memlekete gittim birkaç günlüğüne. Halam dedi; Hamza sana laptop sözüm vardı onu tutayım bari. İşte böyle başladı benim ikinci baharım. Postayı donanıma göndermemin nedenlerinden biri de buydu, diğer nedense dergide yayınlanmasa bile ki yayınlamasanız bile benim için okumanız bile çok büyük bir şey.

Nihayet donanım sorularıma geldik. Bahsettiğim laptopu aldım. Kendileri HP Pavillion DV 6500 olur ve Intel Core 2 Duo T7500 işlemcisi, 2GB DDR2 belleği ve Geforce 8400m GS 128MB ekran kartı bulunmaktadır.

1. Benim aslında esas sorum sistemdeki bu bellek nasıl bölünür? Bir kısmı ekran kartı tarafından kullandırılabiliyormuş. Ama az önce görüntü ayarlarında şunu gördüm: "toplam kullanılabilir video belleği: 895MB, ayrılmış video belleği: 128MB, sistem video belleği: 0, paylaşılan sistem belleği: 767MB" Bu ayarları Vista'da nasıl, nereden yapabiliyoruz? Ya da hangi program gerekiyor?

2. Notebook için bellekler hakkında bilgi, fiyat, tavsiye isteyecektim. 1GB bellek daha ilave etmeyi düşünüyorum da. Crysis oynamama izin vermiyor makine, çok yavaş. Bu haliyle sizce normal mi (bütün performans ayarları tamam). 1GB bellek alsam acaba Crysis'i rahat oynayabilir miyim? Şimdiden teşekkürler…

**HAMZA (SHADOWFAX) GÖYILDAR**

C Merhabalar Hamza, yazdığın bu içten mektup için hem Tuğbek adına, hem de tüm Oyungezer çalışanları adına teşekkür ediyorum. Bu arada yer sıkıntısı nedeniyle mektubunu biraz kırpmak zorunda kaldık, umarım kızmazsın. Yeni dizüstü bilgisayarını güle güle kullanman dileğiyle de hemen sorularımıza geçelim, ne dersin.

Sistemindeki belleği ekran kartına kaydırıp kaydıramayacağını sormuşsun. Bu işlem mümkün ancak Windows üstünden gerçekleştiremezsin. Açılış esnasında BIOS ekranına girip, oradan ince ayar yapman gerekiyor. Bilgisayarında ekran kartı için ayrılmış 128MB bellek var, eğer istersen BIOS'a girip bunu 256MB'a yükseltebilirsin. Sistemden 895MB kadar bellek ayırman mümkün ama gereksiz, çok sıkışırsan belki 512MB. Sonuçta GeForce 8400M'in eti belli, budu belli.

Elinde 2GB bellek zaten var ve bu miktar yeterli. Hem dizüstü bilgisayarının anakartı iki adet bellek girişine sahip, elindeki 2GB bellek ise 2x1GB bellekten oluşuyor. Yani iki giriş de dolu. Ayrıca bilgisayarın özelliklerinde maksimum 2GB bellek kullanabildiği ifade edilmiş. Zaten arttırsan bile ancak 4GB yapabilirsin ve tamamı sistem tarafından kullanılmayacak, sadece 3.2GB görülecek.

Ayrıca dizüstü bilgisayara bellek eklemeden önce bir teknik servisi aramakta fayda var. Çünkü her marka bellek her dizüstü bilgisayarda çalışmıyor. Bir marka tavsiyesi almak en iyisi.

Crysis'i belleği arttırsan rahat oynayabilir misin? Cevabı ne yazık ki hayır. Masaüstü bilgisayarlar bile zorlanırken bir dizüstünde Crysis oynamak çok zor. Biz teşekkür ederiz, görüşmek üzere Hamza…

## BELLEK HATASI MI?

S Merhabalar arkadaşlar, hepinize kolay gelsin. Ufak bir sorunum vardı da, yardımınıza ihtiyacım var. Şöyle ki; uzun süren çabalarım ve tasarruflarım sonunda geçen hafta benim emektardan kurtulup yeni bir sisteme kavuştum.

Özellikler: Intel E6750 işlemci, OCZ Reaper 2x1GB bellek, ZOTAC 8800GT AMP Edition ekran kartı, MSI P35 NEO-F anakart, Cooler Master RC-690 kasa, Cooler Master 650W Power Supply (alacağım parçaları seçmemde "Organize Sanayi" çok yardımcı oldu, teşekkür ederim).

Parçaları aldıktan sonra gayet mutlu bir şekilde eve

### Tapir Usta IV: The Pazarlık

**Darth Vader:** Kolay gelsin ustam, bizim bir Death Star işi vardı da fiyat soracaktım.
**Tapir Usta:** Yiğenim onların fiyatları ebatına, kaplama malzemesine göre değişir.
**Vader:** Valla ustam imparator istediğine göre en büyüğü, en güzeli olsun. Azıcık battal olsun ki arada ben de kullanayım.
**Tapir:** Sana o zaman Battle Death Star modelini yaparız. Çelik server kasa, çift çekirdek, dizel jeneratörlü de yaparız az yakar, fiyatı da peşin alırsan 48 zilyon kredi. Galaksi karta az bir komisyona 12 taksit de yaparız.
**Vader:** Ne yaptın usta! 48 zilyon çok, CIS robotik şirketi yarı fiyatına yaparız dedi.
**Tapir:** Yahu bırak elin çelik doğramacısını gözünü seveyim. Bu işi adam gibi bir ben, bir de Bursa sanayide Recep usta var, o yapar. CIS yarı fiyatına yapar ama fason yapar, başına bela alırsın. Yarın, öbür gün bu heriflerin yaptıkları Death Star'ın içine havalandırmadan elin X-Wing'i girer, güç jenaratörünü patlatır cümle uzaya kepaze olursunuz. Benden söylemesi.
**Vader:** Tamam o zaman, ben bir ustama sorup geleyim. Akşam kaça kadar açıksınız?
**Tapir:** Ben hep burdayım, olmadı bizim droide not bırakırsın...



geldim, hatta ilk oyun denemem olan Crysis'te beklediğimin de üzerinde bir performans alınca daha da mutlu oldum,"şahane bir bilgisayarım oldu sonunda!" diyerek havalara uçtum. Buraya kadar her şey güzel. Lâkin bu mutluluğum da kısa sürdü, yeni bilgisayarım ilk "mavi ekran"ını verdi. Bad Pool Caller hatası!

Başta önemsemedim, programlardan birinden kaynaklandı herhalde bir daha olmaz dedim. Ama bu hata tekrarlamaya devam etti. Bunun sadece oyunlarda olduğunu sanıp ekran kartından şüphelendim ama bir keresinde de sadece bir paylaşım programı açıkken hata verince fikrim değişti. İnternette ufak bir araştırma yaptım, bu hatanın belleklerden kaynaklanabileceğini okudum. Bunun üzerinde MEMTEST86 adlı programla bellekleri test ettim, hiçbir hata bulunamadı (yalnız bu program ne derece güvenilir sonuçlar veriyor, bilmiyorum açıkçası).

Ben de belleklerin slotlarının yerini değiştirdim, yine bir sonuç alamadım, aynı hatalar devam etti. İşin kötü yanı bu parçaları 3 ayrı yerden toparladım, bu yüzden mağazaya gidip "bu bilgisayar bozuk, yenisini ver hoca!" da diyemiyorum. Her parçayı tek tek de deneyemiyorum. Sizce ne yapmam gerekir? İşe nereden başlamam gerekir? Yardım edebilirseniz çok sevinirim, hevesim kursağımda kaldı. Ayrıca yılların tecrübesiyle harikulade bir dergi çıkardığınız için sizi saygıyla selamlarım. İyi günler...

**ERSİN FIRINCIOĞULLARI**

C Merhabalar Ersin, "Merhabalar arkadaşlar!" diye lafa girerek Oyungezer tarihinde bir ilke imza attın, kutlarım.

Gelelim Ersin'in sorularını cevaplandırmaya. Bad Pool Caller hatası maalesef çok geniş bir hata. Genelde donanım, donanım sürücüsü veya yazılımdan kaynaklanabiliyor. Yani her şey olabilir. Bütün yazılımları ve sürücüleri yenilemek çözüm olabilir. Ama bununla uğraşana kadar format atman en kolayı. Eğer format atmak istemiyorsan hatayla ilgili ipuçlarını /windows/minidump klasörünün altındaki dosyalarda bulabilirsin. Ama dump dosyası çözebilecek olsan bize sormazdın muhtemelen. Bilgisayarı kurmadan önce bütün sürücülerin ve yazılımların yenilerini edinmende fayda var. Ayrıca her sürücü ve yazılım kurulumundan sonra, bilgisayar sistemi yeniden başlatmanı isterse sözünü dinle. Muhtemelen bilgisayar kurulurken bir şeyler yanlış kurulmuştur.

Bu arada tüketici olarak haklarını hatırla. Garanti için hepsini tek bir dükkandan almak zorunda değilsin. Parça garantisi olduğu için aldığın yere faturanla gidip arızalı ürün hakkında şikayette bulunabilirsin. Arıza konusunda elimizde işlemci, anakart, bellek ve ekran kartı şüphelileri var. Bu dört ürünü aldığın yere gidip, parça bazında arıza tespiti isteyebilirsin. Biraz zor ve zahmetli olsa da elimizdeki son çare...
Sorunsuz donanımlar, iyi oyunlar...

## BENDEN SELAM OLSUN DONANIM BEYİNE

Selam olsun tüm Oyungezer yazar ve okurlarına. Hepiniz iyi iş çıkarıyorsunuz, hem okurlar, hem de yazarlar. Bu Oyungezer olarak ilk mektubum (şimdiye kadar çok güzel gitti, inşallah böyle devam eder). Sorularıma geçiyorum:

(Sistemim Gigabyte P35-DS3P, Intel E6750, Radeon 3870 512MB, 2GB OCZ bellek, 600W OCZ güç kaynağı)

1.Birkaç ay sonra bir ATI 3870 daha alıp Crossfire yapmayı düşünüyorum, sizce bunun için güç kaynağım yeterli mi? Crossfire bağladıktan sonra ATI 3870 X2'ye yakın bir performans alır mıyım?

2.Bilgisayar bileşenlerinin ne kadar güç tükettiğini yazan bir liste yayınlayabilir misiniz derginizde? Böylelikle biz de sizi böyle basit sorularla rahatsız etmeyiz.

3.Sistemim arada kendiliğinden kapanıyor ama tam değil. Yani ekran kararıyor (kapanmıyor), kasadaki fanlar çalışmaya devam ediyor, o sırada müzik dinliyorsam ya takılıp kalıyor ya da tamamen kesiliyor. Bu kapanma sırasında kontrol ettim, işlemci sıcaklığı en fazla 40, sistem sıcaklığı 27, ekran kartının sıcaklığı ise 55-60 derecede. Sizce bunun sebebi ekran kartının aşırı ısınması mı? Ekran kartının normal sıcaklık değerleri nedir? Ekran kartının bu değerlerini bilgisayar yük altında değilken aldım da.

4.Sistemimle ilgili bir diğer sorum da Windows'dan bilgisayara restart yaptığımda Windows tam kapanmıyor. Normal kapanma zamanındaki "Windows is shutting down" veya buna benzer bir yazı çıkana kadar devam ediyor ve orda kalıyor. Ama bu sadece Windows'dan restart yaparken oluyor. Windows'dan shut down yaptığımda böyle bir şey olmuyor.

5.Ben yeni Logitech X-540 5.1 ses sistemi aldım. Sizce iyi etmiş miyim? Asıl sorum, bundan tam verim almak için sizce harici bir ses kartı almalı mıyım, yoksa onboard (Realtek HD 7.1) yeterli mi?

Vay be, çok soru oldu galiba. Geri kalanını sonraki aylara bırakayım öyleyse. Zaman ayırdığınız için teşekkür ederim. Sorularımı cevaplarsanız memnun olurum. Şimdiden teşekkür ederim ve başarılarınızın devamını diliyorum. Kendinize çok iyi bakın, siz bize lazımsınız. Sevgilerle...

**ZEYNAL BABAYEV**

C Merhabalar Zeynal, epey bir soru sormuşsun, seni hiç bekletmeden cevaplarına geçelim.
1. Güç kaynağın Crossfire için hayli yeterli. Eldeki mevcut sisteme Crossfire bağlasan bile 450Watt güç çekmeyecek. O yüzden fazlasıyla yeter. ATI 3870 Crossfire bağlamak sana istediğin performansı verir. Nvidia 8800 GTS 512MB, 8800 Ultra, 3870 X2 ve Crossfire 2x3870 512MB birbirine çok yakın kartlar. Tek farkları performansta değil, fiyatlarında saklı. En başta sorsaydın bu soruyu iki adet ATI 3870 almak yerine 8800 GTS 512MB almanı tavsiye ederdim ama elimizde zaten ATI 3870 olduğu için Crossfire bağlamak iyi bir fikir olabilir. Ama azıcık beklemende fayda var. *(Bana sorarsan Crossfire 3870'le uğraşana kadar elindeki kartı satıp bir 8800 GTS 512MB almalısın. Hem daha az sorun çıkarır, hem daha az güç çeker. Üstelik ilerde anakart değiştirip SLI yapma opsiyonun olur.Tabii ciddi bir fiyat farkı yaratmayacaksa. –TÖ)*

2. Siz bize soru sorun diye biz buradayız, rahatsızlık ne kelime. Her parçanın model ve özelliklerine göre güç tüketimi değiştiği için böyle bir şansımız yok ancak ortalama değerler tabii ki verebiliriz. Ama sanıyorum sen daha net cevaplar arıyorsun, bu iş için sana ***tinyurl.com/3yk4qu*** adresini önerebilirim mesela.

3. Sistemindeki değerler normal, aşırı ısınma belirtisi yok. Ancak BIOS ayarlarında ya da Windows'un bazı dosyalarında problem olabilir.

4.Bir önceki sorunla bağlantılı bir problem. BIOS'daki güç ayarlarına bir göz at, eğer hatalı bir ayar varsa düzelt. Sorun gene devam ederse Windows'unu tekrar kurmayı dene. Bazı BIOS ayarlamaları için Windows'u yeniden kurmak gerekebiliyor. *(Muhtemelen Windows kapanış kayıtlarını yazarken veya programlardan birini kapamaya çalışırken kitleniyordur. Windows Bilgisayar Yönetimi, Olay Görüntüleyicisi altında bir ipucu olabilir. Ayrıca Yöneticiden gereksiz servisleri kapayabilirsin. Ya da restart'tan önce Görev Yöneticisi ile geri plan programlarını (antivirüs falan) kapamayı dene. Belki oradan bir şey yakalayabilirsin -TÖ)*

5.Logitech X-540 gerçekten başarılı bir seçim. Güle güle kullan. Ses kartı konusunda da sakın üzülme, elindeki onboard ses kartları yeterince kaliteli. Sistemin zaten onboard ses kartı yükünü kaldıracak güçte. Harici bir ses çözümü boşuna masraf olur şu durumda.

*Neyse dostlar bize ayrılan sayfaların sonuna geldik. Gelecek ay binbir zorlu macerada buluşmak üzere, hoşçakalın. Sorularınızı* ***donanim@oyungezer.com.tr*** *adresine bekliyoruz.* -**OLGAY ERTEZ**

## Garaj

Oyungezer okuru bu ay da utangaçlık yaptı ve kasa resimlerini bizden esirgedi. Biz de kendimize döndük ve acaba ofiste kimin kasası en güzel diye sorduk. İşte Serpil'in bilgisayar kasası ve bilgisayarı hakkındaki düşünceleri:



Alışık olduğumuz kasalara benzemediği için bilgisayarımı görenler, babaannemden yadigâr iri bir radyo olduğunu, aletin kırmızı ışıklar saçan küçük ekranı yüzünden de babaannemin uzaylı olabileceğini düşünüyor (halbuki kasanın markası Alienware bile değil). Bu siyah ve küçük kasanın en önemli özelliği, televizyonun altındaki rafta durduğu zaman günde 2 film, 3 dizi, 10 bölüm de anime yayınlama kapasitesine kavuşması. Dergideki masamın üstüne yerleştiğinden beriyse bu yeteneği sıfırlandı diyebilirim. Şu anki haliyle bir multimedya PC'den çok, hayvanat bahçesini andırıyor (üstündeki hayvancıklar bazen güçlerini birleşip Bremen Mızıkacıları bile oluyorlar).



# OGZ Dövüş Kulübü

**OYUN KARAKTERLERİNİN BİRBİRİNİ PATAKLAMASI İÇİN OY VEREBİLDİĞİNİZ TEK KULÜP!**



## KRATOS VS SUB ZERO

Sub Zero karnını tuta tuta gülüyordu! *"AHAAAHAAA! Ben seninle dövüşmem, anca anahtarlığımın ucuna asarım be!"*... Kendine güveninin sebebi, Kratos'un cücük kadar boyuydu! Kratos yeri göğü inletmesi, gümbür gümbür çıkması gereken sesiyle konuşmaya başladı, ama sesi Helyum gazı çekmiş gibi incecik çıkmıştı: *"Seni pis ölümlü! PSP oyunumdan çıktım da geldim dövüşe, ondan böyle küçüğüm herhalde!"* dedi, bir yandan da Sub Zero'nun ayaklarına vurmaya başladı.
Sub Zero bu sırada Kratos'un tepesine basmaya çalışıyor, bir yandan da *"Sana buz atmaya bile değmez, ben seni haysiyetimle döverim bee!"* gibi anlamsız cümleler sarfediyordu. Bu yüzden kafasının üstünde çıkan, kocaman kırmızı daire işaretini göremedi.
Kratos'un olayı kendinden 10 ila 100 kat büyük düşmanlarla dövüşmek olduğundan, boyu bir dezavantaj değildi asla. Sub Zero'nun tepesinde çıkan daireyi görünce "Combo zamanııı!" diye incecik böğürerek Blades of Athena'yı olanaksız şekillerde savurmaya başladı. Üçgen! Kare! İki bıçak Sub Zero'nun iki omzuna saplandı. *"Nasıl olur?!"* demeye kalmadan bir Kare daha... Ve Sub Zero yüzükoyun yere yapışmıştı.
Rakibinin burnunun ucuna kadar geldi Kratos: *"Ne oldu buzdağının görünen kısmı? Küçük gördün de Karamürsel Sepeti mi sandın?"* diye sırıttı. Rakibine bıçak koleksiyonunu yakından gösterirken hala sırıtıyordu.

İzmit taraflarına hiç uğramamış olan Sub Zero, Karamürsel Sepetinin ne olduğunu asla öğrenemeyecekti.



**Wins** (Kratos)

398 oy — Oyların Dağılımı — 236 oy



## MAX PAYNE VS MARIO

*"İn ulan kafamdan!"* diye çıkıştı Max Payne Mario'ya. Yıllardır alıştığı şekilde, kafasının üzerinde zıplayarak hasmını alt etmeye çabalıyordu Mario ama bu Max'in tepesinin atmasına sebep olduğundan yarardan ziyade zarar getiriyordu kendisine. Çatışmadan bıkmış olan Max silahlarını çekmek istemiyordu. Ama bıyıklı, şişko ve İtalyan bir musluk tamircisinin kafasının üstüne ayak izi bırakmasına tahammül edecek sabrı da yoktu.
Bu sırada Mario yere atlamış, cebinden çıkardığı kendi boyundaki kaplumbağa kabuklarını Max'e atmaya başlamıştı. Yeşil kabuklar kafasından gözünden sekerken, Max'in siniri iyice bozuldu *"Yeminimi bozdurdun banaaa!"* diyerek silahlarını çekti ve Bullet Time'da Mario'ya doğru uçtu...
Silahını ateşlemesine bile gerek kalmamıştı... Mario, Max'in altında kalarak mevta oldu.



**Wins** (Max Payne)

394 oy — Oyların Dağılımı — 240 oy



## PRINCE VS RYU

Dövüş hızlı başladı! Ryu sağlı sollu Hadouken'leri, Shoryuken'leri sıralarken, prens ultra çevik hareketlerle enerji toplarının etrafında dans ediyordu. Bir ara Ryu'ya fazla yaklaşır gibi oldu ve Ryu da bu fırsatı değerlendirdi. Ryu'nun ünlü aparkatını yiyen Prens, önce yükseldi, sonra hızla yere düşmeye başladı. Yerle temas ettiği anda birkaç kemiğin kırılacağı belliydi... Ve bu olursa, işi bitecekti.
Dövüşün onun lehine geliştiğini gören Ryu *"Heey! Dostum, dördüncü oyunum geliyor benim, sen üçte kaldın, ne iş ha?"* diyerek başka dövüş oyunlarından imrendiği ama pek beceremediği belli olan "taunt" olayına inceden girmeye çalıştı.
Prens cevap verdi: *"Birincisi, ben dostun değilim. İkincisi, bu benim beşinci oyunum, yenisiii ddeee yoldaaa... Üüüüçççüüüüüncccc..."* Ryu için zaman giderek yavaşladı, yavaşladı ve durdu. İlk oyunun yadigârı Dagger of Time'ı bir kez daha kullanmaktan çekinmemişti.



**Wins** (Prince)

390 oy — Oyların Dağılımı — 244 oy



## MANNY CALAVERA VS GANDALF

Gandalf'ın karşısında çıkan Manny, onu hemen tanıdı: *"Siz! Sizi bir yerden tanıyorum. Daha önce de bizim o taraflara uğramıştınız, değil mi?"* Karşısındaki rakibin iyilikten başka bir amacı olmadığını zaten biliyordu Gandalf. Onunla dövüşmeye niyeti yoktu. *"Evet Manny ama senin treni kaçırmıştım... Üzgünüm"* diye gülümsedi.
Manny'nin de Gandalf'a orak kaldırmak gibi bir niyeti yoktu: *"Sizin zamanınız gelmemiş henüz efendim. Gelecek mi, onu da bilmiyorum ya. Ama bizim ofiste büyük karışıklığa sebep olacak sizinle karşılaşmamız. Çünkü dövüşten çekiliyorum. Sizin gibi bir ulu bilgeye karşı dövüşemem... Şey, aslında şöyle bir düşününce, ben hiç kimseye karşı dövüşmem... Ofise geri dönmeliyim."*

Gandalf, Manny'nin başını okşadı. Yanına da bir çatal, bir kayısı suyu verdi, yolluk olsun diye.



**Wins** (Gandalf)

220 oy — Oyların Dağılımı — 414 oy

## NAMELESS ONE VS PONG SOPASI



*(Şimdi eğri oturalım, Out of Character konuşalım biraz sevgili okuyucular… Çünkü çok merak ediyorum: Hiç mi acımadınız Nameless One'a karşı dümdüz bir sopayı tercih ederken? Bu karizma timsali, bin yıllardır dinmeyen acısını tekrar tekrar yaşayan karaktere bir tekme de siz mi atacaktınız ha? Pekala, öyle olsun. Ama onu ezdireceğimi sanmayın sakın dövüşte :)*

Pong sopası, yine tek yapabildiği hareketi yapıyor ve dövüş alanında bir aşağı bir yukarı giderek, dört köşeli topu arenanın sağlam kalmış duvarlarına atıyordu. Biraz daha böyle devam ederse Pong sopası değil Arkanoid sopası olarak değişecekti ismi. Ama Nameless One dövüşe hiç gelmedi. Gece odasında şöyle bir not bulduk: *"Anlamsız kulübünüzle daha fazla zaman kaybetmediğim için beni mazur görün. Bitmeyen Savaş'a çağrılıyorum… Boyutların kesiştiği yerde tekrar görüşmek üzere…"*



274 oy | Oyların Dağılımı | 460 oy

## MAX & LYNCH VS SEPHIROTH



Max ve Lynch, Sephiroth'a gerek kalmadan birbirlerini öldüreceklerdi az daha. *"Sam nerede? Linç ederim bak seni!"* diye Lynch'i boğazlıyordu Max. Lynch de bir yandan kendini Max'ten kurtarmaya çalışıyor, bir yandan da üstüne üstüne gelen Sephiroth'tan kaçmaya çalışıyordu. Sephiroth ise, büyük bir hata yapmıştı. Elindeki silahı görünce, esas tehlikenin Lynch'ten geleceğini zannederek kılıcını ona doğru savurmak için kaldırdı. Ama geçen birkaç ay içinde Noel Baba'yı, dev bir robotu ve birçok TV yıldızını katletmiş, bir yandan da Amerikan Başkanı seçilmiş olan tavşan Max'e vermeliydi esas dikkatini.

*"Nihaaa! Şiddeeet!"* nidasıyla Sephiroth'un uzun gümüşi saçlarının arasında kayboldu Max… Tek kişilik bir piranha sürüsüydü sanki. Sephiroth'u kısa sürede yere yıktı… Evet, o laf kalabalığı içinde, nasıl oldu biz de pek anlamadık.



357 oy | Oyların Dağılımı | 277 oy

## LEONIDAS VS DARTH VADER



Leonidas, mızrağı önde, Vader'ın üstüne atladı. Vader ise ışın kılıcına dahi uzanmadı, tek yaptığı elini uzatıp Leonidas'ı Force Push'la 10 metre ileriye fırlatmak oldu. Yerde birkaç kez yuvarlandıktan sonra, hemen toparlandı Leonidas: *"Nereden geldiğini bilmiyorum ama Sparta'ya zarar veremeyeceksin!…"* Vader şöyle bir durdu. *"Sparta mı? Küçük bir köy kimin umurunda? Ben tüm galaksiyi istiyorum. Hem bu üstünde bulunduğun şeyi ay mı zannediyorsun? Hayır zavallı rakibim! THIS IS DEATH STAAAAAAAAR!"* diye hörleyerek dövüş alanının ortasındaki devasa delikten aşağıya tekmeledi şaşkın bakan Leo'yu.

Leonidas anlamsızca kısa geçen bu dövüşten Death Star'ın merkezine doğru düşerken, Darth Vader içinden geçirdi: *"İyi ki bu deliği Death Star'ın ortasına ekletmişim. İşe yarıyor, kim demiş çok tehlikeli diye?"*



206 oy | Oyların Dağılımı | 428 oy

## BIG DADDY VS BLOOD RAYNE



İki tane rezil filme konu edilip, kariyerinin baharındayken mundar olduğu için çok sinirliydi Blood Rayne. *"Uweeee! Seni bir ele geçirirsem, elimden alabilene aşkolsun!"* diye çığlıklar atarak daldı arenaya. Yönetmen Uwe Boll'a karşı duyduğu nefret ona olağandışı bir güç vermişti, ki zaten bir Dhampir olduğundan, olağanlıkla pek bir alakası yoktu.

Taklalar atarak çifte bıçaklarıyla saldırdı Big Daddy'ye Blood Rayne. Oysa karşısına çıkan her kızı koruma görevi olan Big Daddy sevgiyle kucakladı Blood Rayne'i ve bağrına bastı… Yalnız Big Daddy'nin bağrında, Blood Rayne'in "bağrı" için oldukça az yer olduğundan, alıştığından fazla basınç uygulandı kızcağızın kemiklerine. Çıtır çıtır kaburgaları kırılırken, Blood Rayne poligon israfı yapan karakter modelleyicilerine lanetler okuyordu. Son sözleri *"keşke bu işlere bulaşacağıma bir plazada işe girip halka ilişkilere baksaydım"* oldu.



348 oy | Oyların Dağılımı | 286 oy

## HOMER SIMPSON VS AGENT 47



47 numara Homer Simpson'ı standart yollardan öldüremeyeceğini biliyordu, o yüzden rakibinin en zayıf yönünü kendisine karşı kullanmaya karar vermişti: Ailesi. Yanında Bart'la dövüş alanına çıktı 47, Homer'a seslendi: *"Senin hayatına karşı oğlunun hayatı!"* Homer, kahvaltıdan sonra yediği 12. donatı gövdeye indiriyordu. Onun bu umursamazlığı 47 numaranın sabrını taşırmıştı. Boğma telini çıkardığı gibi Bart'ın üstüne yürüdü… Bunu gören Homer *"Bart'ı benden başka kimse boğazlayamaz!"* diyerek 47'nin üstüne doğru koşarken, dümdüz olan döşemeye takıldı. "Ah! Uh! Uff! Doh!" efektleriyle yuvarlanarak Agent 47'ye çift ayakla daldı istemeden. Geri geri sendeleyen 47, göğsünde ince bir sızı hissetti: Ceketinin iç cebine koyduğu zehirli şırıngalardan ikisi Homer'ın tekmesiyle tam ciğerine saplanmıştı… *"Suikast… işinde… zehirli iğne t… taşımanın anlamsız olduğunu… söylemiştim onlaraah….".*



360 oy | Oyların Dağılımı | 274 oy

## PACMAN VS TINY

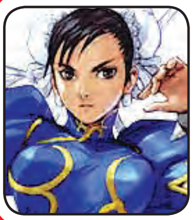


Arenadaki yuvarlak topları kenara itekleyerek sürünüyordu Tiny… "Bu toplar da ne, içinde gizlenecek bir gram bile çalı çimen yok mu yahu burada?..." Köşeyi döndüğünde birden korkunç rakibi karşısına çıktı: Sapsarı, devasa bir vücut ve iki kocaman siyah göz. Saklanacak bir yer aradı Tiny ama PacMan labirentinde öyle bir yer yoktu. Neyse ki PacMan de onu görünce ters istikamete dönüp kaçtı. Hayalet sanmıştı Tiny'yi. Hasmının kaçtığını gören Tiny heyecanlandı. Ayağa kalkıp peşinden koşturmaya başladı. Labirentin köşesinde bir sağa, bir sola giden PacMan'e arkadan yanaştı… Olmadı, bu kez de alttan yaklaştı. Sağdan soldan, her yönden yanaştı… Tiny'nin olayı arkadan yaklaşıp sessizce düşmanın boğazını kesmekti, ancak PacMan'in bir vücudu olmadığı gibi, bir boğazı da yoktu ki! Bir sağa bir sola giden Pacman, hemen yanındaki güç hapını yedi ve bu Tiny'nin gördüğü son şey oldu.



412 oy | Oyların Dağılımı | 222 oy

## CHUN LI VS ALTAIR



Altair "Ben aslında burada değilim, sen de benim bir anımsın sadece… Bu dövüş çoktan yapıldı seninle benim aramızda ve sen yenildin… Eğer beni bugün, burada yenersen zamanın akışında onarılamaz bir çatlak oluşturursun ve tüm evrenin varlığını tehlikeye atarsın…" diye sakin sakin anlatırken, Chun Li çoktan sıkılmış, "YEP YEP YEP!" efektleriyle diyerek tekmeleri sıralamaya başlamıştı.

Altair sözlerinin bir etkisinin olmadığını fark ettiğinde, kolundaki mekanizmayı serbest bıraktı… Bu sırada kendini tekmelerin ritmine kaptırmış olan ChunLi, helikopter hareketine girişmişti. Altair, çok zarif bir hareketle ChunLi'nin bacaklarının altından sıyrıldı.

ChunLi her dövüş oyunundaki en büyük handikapa düşmüş, hasmına arkası dönük kalmıştı. Altair, bu açığını affetmedi.



188 oy | Oyların Dağılımı | 446 oy

# OGZ Dövüş Kulübü



## SARGE VS GORDON FREEMAN

Gordon Q3DM17'nin ortasında duruyordu, hiç kıpırdamadan. Sarge ise o jumppad senin, bu jumppad benim, zıplayarak mekik dokuyor, Rocket-Jump'larla havada taklalar atıyordu! Düştüğü her noktadan Gordon'un kafasına birer roket sallamıştı.
Usta Quaker'ın roketatarından çıkan yarım düzine roketin tamamı, aynı anda ulaşacaktı Gordon'un vücuduna. Oysa Gordon kılını bile kıpırdatmıyor, öylece duruyordu.

En sonunda dayanamayan Sarge, Quad Damage'ı almak için arenanın tepesine fırladı… Quad Damage'ı almasıyla birden zaman durdu! *"N'oluyor!"* diye söylenecekken, yanı başında önce bir Vortigaunt belirdi, sonra ikincisi, sonra üçüncüsü… Vortigaunt'lar, kendi ürettikleri bir teknoloji olan Quad Damage'ın yaydığı enerji dalgalarından Gordon'un maçının yapıldığı yeri tespit etmişlerdi. Sarge'ı da yanlarına alıp, dünya ile ay arasında bir yere ışınladılar.



Wins

118 oy — Oyların Dağılımı — 516 oy



Wins

## SOLID SNAKE VS ALIEN

Snake şimdiye kadar birçok ucubeyle savaşmıştı ama bunların hiçbiri bir "yaratık" değildi. Ama kızılötesi alet edevatıyla siluetini gördüğünde, soğukkanlılığından gram bir şey kaybetmedi. *"Bu da öyle günlerden biri herhalde..."* diyerek, Alien'a yaklaşmaya başladı. Sinsi sinsi köşelerde sürünerek, gölgelerde saklanarak...
Alien ise MGS2'nin başındaki bu gemi ortamından hiç memnun değildi. Gemiyi döven dev dalgalar, karanlık dehlizlerde avlanmaya alışık yaratığı rahatsız etmişti. Üstelik, iyice kamuflajlanmış rakibini algılamasını da güçleştiriyordu bu atmofer.
Birden, üstüne doğru gelen Stinger roketini farketti! Kaçacak yeri yoktu, durduğu karanlık tavandan yere atladı. Ancak gemi tam o sırada yandan dev bir dalga yedi... Alien geminin kenarından kayıp düşerken, onları uzaktan izleyen Shalashaska telsize mırıldandı *"hedef kurtuldu efendim, göreve devam ediyoruz."*



396 oy — Oyların Dağılımı — 238 oy



## THE DOG VS LARA CROFT

The Dog hüzünlüydü: Alyx'i çok özlemişti. İşte bu yüzden karşısında birden Lara'yı görünce üç oyundur toplam sadece 15 dakika görebildiği Alyx'e benzetti onu. Gardını düşürdü ve Lara'ya doğru birkaç adım attı. Yakınlaşınca hatasını anlar gibi oldu. Ama bu, Croft hanıma ihtiyacı olan çok değerli birkaç saniye açık vermişti.
Lara Croft, oyunların haricindeki tecrübelerinden faydalanacaktı, ilk Tomb Raider filminin başında elimine ettiği robotla The Dog arasındaki benzerlik gözünden kaçmamıştı. Hemen çifte Magnum'larını çekti ve zaten oldukça yakınına girmiş olan The Dog'a doğru koştu. The Dog'un bacaklarının arasındaki boşluktan kayarak geçerken, yarım şarjörü savunmasız, dost canlısı robota boşalttı. The Dog ne bir köpekten ne de bir robottan çıkamayacak kadar acı dolu bir ses çıkarttı. Ama bu Lara'ya bir şey ifade etmeyecekti. The Dog, öldürdüğü ilk hayvan değildi.



Wins

264 oy — Oyların Dağılımı — 370 oy



Wins

## PIKACHU VS ARTHAS

*"Yine mi acayip bir yaratık çıkarttınız karşıma?"* diye hayıflanır Arthas. Pikachu'yu görmüş ve derhal aşağılamaya başlamıştı. *"Bu dövüşle vakit kaybedemem..."*. Yine seyircilerin arasında gizlediği üç okçusuna işaret eder.
Ancak bu kez şikeye izin vermeye niyeti olmayan Dövüş Kulübü güvenlik görevlileri, okçuları çoktan "toplamışlardır".
Bir şeylerin ters gittiğini anlar Arthas. Omzuna sıçrayan Pikachu'yu halletmek için kol ağzına gizlediği ikinci bir hançeri çıkartmaya hazırlanır. Ama o okçuları beklerken Pikachu iyice şarj olmuştur. Ne kadar sarı, tüylü ve geveze (Pika Pika!) olursa olsun, ana silahı elektrik olan bir düşmana karşı metal zırhlar içinde dövüşmenin ister istemez acı verici sonuçları olabileceğini acı bir şekilde öğrenecektir Arthas. Yerde kıpırtısız yatarken sırma saçları diken dikendir…



323 oy — Oyların Dağılımı — 311 oy



Wins

## NOMAD VS KANE

Kane her zamanki taktiğiyle *"Kardeşlerim! Bu baskıcı GDI'lara hep birlikte karşı koymalıyız… Yaşasın NOD kardeşliği!"* diyerek kollarını açıp Nomad'ın üstüne yürüdü… Nomad'ı kaçmasın diye tutarken, kafasına ION Cannon atılması için beklemeye başladı.
Lakin bu kez atladığı bir şey vardı. Nomad ION Cannon'ı beklememiş, dövüş başlamadan önce bulundukları koordinata bir nuke söylemişti… Zırhın hoparlörleri konuştu: "MAKSİMUM ZIRH"
50 megaton başlıklı ICBM ufuktan görüldüğünde Kane'in gözleri büyüdü: *"Yooo, ben anamgile sadece iyon'a karşı kurşun döktürmüşidim! Nükleer şeye karşı şeyedemem…"* Birkaç kilometre ötede ve havada geçici bir güneş oluşurken, şok ve sıcak dalgası Kane'i yuttu, Nomad ise incelikle hesapladığı "zırhın ısı ve radyoaktiviteyi absorbe edebileceği bir mesafede" olduğunu biliyordu.



391 oy — Oyların Dağılımı — 243 oy

## GELECEK AYIN DÖVÜŞLERİ

 KRATOS **VS** MAX & LYNCH 

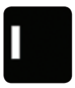
 PRINCE **VS** BIG DADDY 

 SNAKE **VS** ALTAIR 

 LARA CROFT **VS** GORDON FREEMAN 

 MAX PAYNE **VS** HOMER 

 PACMAN **VS** PIKACHU 

 GANDALF **VS** PONG SOPASI 

 NOMAD **VS** DARTH VADER 

**OYUNGEZER DÖVÜŞ KULÜBÜ'NDE 5. AY SONUCU:** Dövüşçülerimizin sayısı giderek azaldıkça, tansiyon da hızla artıyor. Geriye kalan dövüşçülerin hepsi birbirinden popüler ve sevilen karakterler (şey, Pong Sopası hariç, ona kim bu kadar oy veriyor hakikaten yahu?). 16 cengaver dövüşçümüz oylarınızı bekliyor. Hemen ***www.oyungezer.com.tr*** adresine girin ve bu dövüşleri kimin kazanacağına dair oylarınız verin!

# YOKSA OYUNLARDAN SIKILDIK MI?

Oyungezer'de sorulacak soru mu bu şimdi diye düşünüyorsunuz değil mi? Ama bu bir gerçek! Görüyoruz ki son zamanlarda şöyle yeni bir oyuncu türü peydah oldu: Oyunları sıkı sıkı takip eden, videolarını daha yayınlandığı saatte indirip defalarca izleyen, forumlarda saatlerce bir oyun üstüne yorumlarını yazan, yani görünüşte oyun dünyasını kalbiyle takip eden bir oyuncu türü. Ama bu oyuncular, takip ettikleri oyun ellerine geçince, daha yarısına gelmeden sıkılıp bırakıyorlar.

Özellikle e-postalar aracılığıyla ve forumlardaki tartışmalardan gözlemliyoruz bu oyuncuları. Bu yazıda, benzer sendromlar gösteren ama ne olduğunu anlayamayan oyunculara yönelik bir tanı, sonuç ve potansiyel tedavi yöntemleri üzerinde duracağım. Öncelikle "neden bazılarımız oyunlardan sıkıldığını hissediyor" konusunu biraz açacağız. Sonra da eski sevgilinizle aranızı düzeltmek için neler yapmanız gerektiği konusunda konsültasyon yapacağız. Hazırsanız, uzanın şu kanepeye…
Size çocukluğunuzu anlatayım. **- SİNAN AKKOL**



## SİZ ÇOCUKKEN, OYUNLAR DAHA BEBEKTİ

Oyun dünyasının çocukluğuyla, bizim çocukluğumuz yaklaşık aynı dönemlere denk geliyor. Biz büyürken, o da bizimle büyüdü. Sektör henüz gençken yeni bir oyun fikri bulmak çocuk oyuncağıydı. Ama artık oyun sektörü 36 yaşında (evet 1972'de doğdu çünkü bence esas anlamda elektronik oyunları bir sektör haline getiren *Pong*'un çıkışıdır). Oyun haline getirilebilecek fikirlerin çoğu zaten oyun yapıldı. Yapımcılar için hem yeni, hem ilgi çekici, hem de para kazandıracak bir fikir bulmak artık çok zor. Fikir havuzundaki su azaldı. Yepyeni bir fikirle ortaya çıkmaktansa, genel olarak para kazandırdığından emin oldukları konularda oyun yapmayı, güvenli sularda yüzmeyi tercih ediyor yapımcılar. Ama fikir havuzundaki su kurumadı, eğer öyle olsa endüstri ölmeye başlardı; şu anda olduğu gibi gelişmeye devam etmezdi (ABD'deki ekonomik durgunluğa karşın oyun endüstrisi %18 büyüdü geçen yıl).

Bir önceki paragraftaki "biz" öznesini açmak istiyorum biraz. Biz oyun dünyasını çok yakından takip eden, sektörü bilen, en azından 10 yıldır oyun oynayan, Türkçe'ye "sıkı oyuncular" olarak kısmen çevirebileceğiniz "Hardcore" oyuncularız. Ve oyunlardan sıkılma sendromu sadece ve sadece bizlere özgü.

**Oyuncu türlerini üçe ayırabiliriz:**
1- Hardcore, yani sıkı oyuncular (tam olarak anlamı karşılamadığını itiraf ediyorum :)
2- Belli bir oyun türüne veya tek bir oyuna hayatını adamış oyuncular (Power Gamer)
3- Arada sırada oyun oynayan, oyunlar hayatının vazgeçilmez bir parçası olmayan normal oyuncular (Casual Gamer)
Tabii bu kategoriler taş gibi sabit değil. İki kategoriye birden dahil olabilirsiniz. Ama görünen o ki bu oyunlardan sıkılma durumu, en çok hardcore oyuncuları etkiliyor. Ve bunun sebepleri de aslında gün gibi ortada.

## SEBEP 1 – CEHALET MUTLULUKTUR

10 yıl boyunca her gün, günde en az 1 saat oyun sektörünü takip ederseniz ne olursunuz biliyor musunuz? Oyuncu değil, bir oyun sektörü çalışanı! Evet, para kazanmasanız da, siz oyun sektörünün içine kaydınız artık. Zevk almak için değil, oyunların eksiklerini, yanlışlarını; yapan ekiplerin içindeki entrikaları takip ediyorsunuz. Kabaca bir hesapla 10 yıl boyunca günde 1 saat belli bir konuda çalışsanız, o konuda prof. olacak kadar bilgiye sahip olursunuz. Ve hakkında bu kadar bilgiye sahip olduğunuz bir konu, eğlence sektörü de olsa, eğlendirici olmaktan çıkar.

Açıkçası bu konuda internetin suçu yok. Onu haddinden fazla kullanan bizlerde esas suç.

Artık oyunları beklemek, onları oynamaktan çok daha eğlenceli bir oyun haline geldi. Yeni duyurulan *Tomb Raider* hakkındaki ilk bilgileri herkesten önce bulup, takıldığınız bir forumda duyurmak, insanlara ne kadar bilgili olduğunuzu göstermek, kendinizi kanıtlamaktan, oyun oynamaktan çok daha fazla tatmin oluyorsunuz.

Eğer oyunların "eskisi kadar çekici olmadığını" söylerken bir yandan da oyun hakkındaki her bilgi kırıntısını yalayıp yutuyorsanız, yaşadıklarınız çok doğal.

## SEBEP 2 – İNOVASYON EKSİKLİĞİ

3D grafiklerin hayatımıza girmesine kadar, her oyun bir öncekinden tek bir şekilde farklılaşabilirdi: "Oynanış". Bu yüzden her oyun, bir diğerinden çok daha farklı oynanış mekanikleri getirirdi. Bir oyuna alışmak, onu çözmek gerçekten yetenek isterdi. *Lemmings*'in en zor bölümlerini bitiren bir oyuncu, bununla gerçekten övünebilir, başarı elde ettiğini hissederdi. Bu nedenle, 1995'lere kadar her oyun, bir öncekinden daha iyi, daha rafine hale geldi.



**City 17'deki devriyesinden eve dönmüş bir Combine Soldier. Belli ki o da sıkılmış oyunlarda sürekli kendini tekrarlamaktan...**




Günümüzde ise, satması en garanti oyun mekaniklerini alıp, üstündeki kaplamayı (grafikleri ve diğer teknik özellikleri) değiştiriyorlar. Çünkü yeni şeyler denemek, artık altından kalkılamayacak kadar büyük riskler içeriyor. Eskiden 4-5 kişinin yaptığı oyunları şimdi 50 ila 200 kişilik ekipler, onlarca milyon dolara yapıyor. Bu, risk alınamayacak kadar büyük bir rakam. Halbuki oyunların özü, adı üstünde "oynanış"tır. Çünkü hangi oyun olursa olsun, 2-3 saatten sonra beyniniz oyundaki görselliğe adapte olunca, elleriniz ve oyuncu içgüdünüz devreye girer. Grafikleri görmez, oynanışı "algılarsınız". Ama beyninizin son 10 yıldır algıladığı şey maalesef "hep aynı". Ve bu artık çok sıkıyor sizi.

Kısacası oyunların en önemli kozu olan "yeni bir dünyayı keşfetme, oyunun şifresini çözme" özelliği ve bunun oyuncuya verdiği başarı hissi oyunlardan uçtu gitti.

## SEBEP 3 – SÜRÜMDEN KAZANMAYA ÇALIŞILIYOR

Oyunlar 10 yıl öncesine kadar niş bir uğraştı, anne babaların kıl olduğu, çocukları saatlerce televizyona veya monitöre baktıran anlamsız şeylerdi. Ama artık zaman değişti. Casual oyuncular keşfedildi ve kabul edelim, casual oyuncular biz hardcore'ların 10 katından fazla. Belki daha da fazla. Bu oyuncuların bir oturuşta 6 saat *World of Warcraft* oynama şansları yok. Aslında böyle bir istekleri de yok. Tek istedikleri, belki bir saatlik bir kafa dağıtmaca. Ve sayıca o kadar çoklar ki, artık oyunlar bu çoğunluk gözetilerek yapılıyor. Eğitim bölümleri, ipuçları, otomatik ayarlanan zorluk seviyeleri sayesinde oyunlar oyuncuyu resmen elinden tutup parkta gezdiriyor. Bu normal oyuncuların işine geliyor ama hardcore oyuncuların oyunlardan aldığı hazzı öldürüyor.




Ve bu, tıpkı birbirinin aynısı olan Amerikan yapımı filmleri gibi, tutan bir oyun formülü bulunduğu anda, diğer firmaların da aynı formülü biraz değiştirmiş bir oyun yaparak piyasaya sürmelerine sebep oluyor. Çünkü yeni şeyler denemek değil, satacağı garanti işler yapmak kazandırıyor.

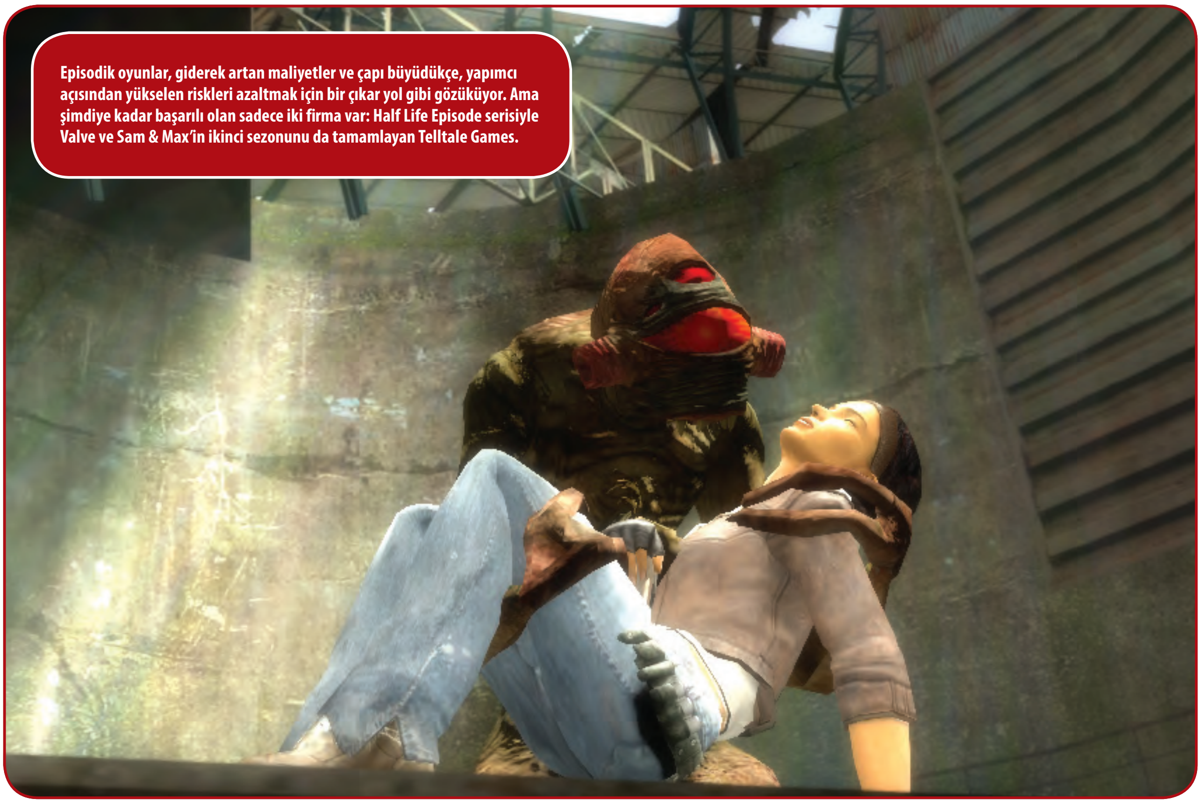
Sadece 1-2 saatlik eğlenceyle yetinmeyi bilen, ultra etkileyici hikayeler, muhteşem bir atmosfer istemeyen, memnun etmesi gayet kolay, beklentilerinin çıtası düşük olan bu oyuncu çoğunluğa her yıl yeni bir *FIFA*, her üç ayda bir yeni bir *Sims* satmak kimin işine gelmez? "Tanıdık" gelen oyunlar elbette iyi satacaktır. Ama oyun endüstrisini daima ileri götürenin de yenilikçilik olduğu tartışılmaz. Nintendo Wii ve DS'in başarısı bile bunun başlı başına ispatı.

## SEBEP 4 – ARTAN SORUMLULUKLAR VE SUÇLULUK DUYGUSU

En az 10 yıldır oyun oynuyor olduğunuz gerçeği, şu anda artık çocuk olmadığınız gerçeğini de yanında getiriyor. Çocukken de hayat belki toz pembe değildi ama bugününkünden çok daha rahattınız. Sorumluluklarınız birkaç gecikmiş ödevden ibaretti.

Ama 10 yılda çok şey değişir. Ve nitekim, bizler de değiştik. Hiçbirimiz 10 yıl önceki insanlar değiliz artık. Ortaokul, lise, üniversite derken, sırtımızda hissettiğimiz dünyanın yükü giderek arttı. Sorumluluklarımız, çevremizin bizden beklentileri arttı. Çoğumuz yapamıyoruz ama bazılarımız buna rağmen günde 4-6 saatini oyunlara ayırmaya devam ediyor. Tabii bu onları içten içe kemiriyor: Oyunlara harcanan bu saatlerin vicdanlarını rahat bırakmadığının farkındalar.

Üniversite bitirme ödevi, kız arkadaş, kariyer, yüksek lisans, evlilik, çocuklar… 10 yıl önce hayalimizde göreceğimiz bu "gayet gerçek" gerçekler artık çoğunuzun hayatında. Ve öncelik onlarda. Yıllardır parçası olduğunuz bu dünyada varlığınızı sürdürmek istiyorsunuz ama bunu yapıp yapamayacağınız gerçekle sanal arasında ne kadar denge kurabileceğinize bağlı.



Episodik oyunlar, giderek artan maliyetler ve çapı büyüdükçe, yapımcı açısından yükselen riskleri azaltmak için bir çıkar yol gibi gözüküyor. Ama şimdiye kadar başarılı olan sadece iki firma var: Half Life Episode serisiyle Valve ve Sam & Max'in ikinci sezonunu da tamamlayan Telltale Games.

## SEBEP 5 – ENAYİ YERİNE KONULDUĞUNUZU HİSSETMEK

Oyun sektörünün naif, kendi içine kapalı, küçük bir sektör olduğu zamanlardan az önce bahsettik. O zamanlar harçlığımızla yapmamız gereken sadece oyun almaktı. Ama sektör geliştikçe, teknoloji ve oyun ihtiyaçlarının birbirini besleyen bir para tuzağı haline gelmesine tanık olduk. Commodore 64, Amiga 500 gibi sabit teknolojili makinalarda programcılar makinanın suyunu çıkartacak şekilde performans alıyorlardı. Ancak Windows, Direct X API'leri ve sürekli gelişen işlemci, ekran kartı teknolojisi programcıları tembelliğe alıştırdı. Amiga 500'ün oyunları makinanın işlemci kapasitesinin %100'ünü kullanırken, şu anda evimizdeki PC'lerle %40- %50 performans alabiliyoruz oyunlardan.

Aynı sorun yeni nesille birlikte konsollarda da peydahlandı. Artan oyun yapım maliyetlerini karşılamak için bir oyunun hem PS3, hem 360 hem de PC'ye yapılmak zorunda olması, aynı sorunun PlayStation 3'te de baş göstermesini sağladı. Hala PS3'ün potansiyelinin ancak %30 - %40'ını kullanıyor oyunlar.

Ve siz hardcore oyuncular, bunu hissediyorsunuz. İliklerinizde, kemiklerinizde hissediyorsunuz, çünkü bugün aldığınız ekran kartı, yarın eşşek oluyor. PS3 alıyorsunuz ama yanına bir de en az 2.000 YTL'ye HDTV almanız gerekiyor. Ve herkesin oyun oynamak için harcayabileceği bir bütçe var. Ayda 100 ila 200 YTL ayırmaya çoğumuzun bütçesi elvermiyor.



Ne kadar oynarsanız oynayın, iyi bir online oyundan sıkılma ihtimaliniz düşüktür. Hiçbir yapay zeka, gerçek bir rakibi "ezmenin" verdiği keyfi veremez çünkü!

Oyunlardan %100 verim alamadığımız hissi, oyunlardan değil ama ardındaki sömürücü zihniyetten soğumamıza neden oluyor.

## PEKİ NEDİR ÇARESİ?

Evet, temel olarak oyunlardan sıkılıyor gibi görünmenizin ardında bu 5 temel sebep var. Ama bir tanesi değil, birkaçı birden veya hepsi birden üstünüze çullanınca, esas sıkıntı doğuyor.

Pekiii, oyunlardan sıkılmanızın aslında göreceli olan sebeplerini gördük. Şimdi oyun oynamaya karşı olan eski isteğinizi geri kazanmak istiyorsanız neler yapabilirsiniz, biraz da onlardan bahsedelim.

## TEDAVİ 1 – DOZAJI AZALTIN

Düşünmeye bile gerek kalmadan akla ilk gelen tedavi yöntemi bu: Her şeyin fazlası zarardır. Eğer günde 2-3 saatinizi oyunlarla ilgili bilgi toplamak, forumda konuşmak ve onları oynamakla geçiriyorsanız ve sıkıntınızın kaynağı bu ise, dozajı azaltmalısınız. Oyun oynamayı kesin demiyorum ama her gün 2-3 saatinizi oyun dünyasına ayırmayın. Boşa çıkan zamanınızı da mutlaka verimli, olumlu ve size katkıda bulunacak işlere harcayın (ailenizle ilgilenmek, uzun süredir görüşmediğiniz bir arkadaşınızı aramak, yeni bir dil öğrenmek için kursa yazılmak gibi… Derslerinize zaman ayırın demiyorum bile, onu zaten düşünecek kadar zekisiniz).

Kendimden örnek vermem gerekirse, zaman zaman oyunlardan çok sıkıldığım oldu. Ancak ne zaman uzunca bir süre oyunlarla alakam kesilse, geri dönüşüm o oranda "muhteşem oldu". Askerden öyle bir dönüşüm vardır ki, bir gün Tuğbek anlatsın size. Geldiğim gibi yaka paça adamı bilgisayarcıya götürüp "bana yeni bir bilgisayar toplaaağ!" demiştim :) Benzer sendromları yaz tatillerine ertesinde de yaşıyorum. Geri dönünce oyunlardan tekrar keyif alıyorum.

## TEDAVİ 2 – İNSANLARI SEVİN

Aslında bu konuda, sıkılmış Türk oyuncularının çoğunun göz ardı ettiği büyük bir şansımız var: Oynadığınız oyunun multiplayer seçeneği. Tek tük oyunlara saplanıp kalmayı çok seviyoruz biz Türkler. Bu yüzden, oynadığımız hemen her oyunun bir online kısmının da



Kimsenin Call of Duty 4'ü "sıradan ve sıkıcı" olarak nitemele gafletine düşeceğini sanmıyoruz... Haksız mıyız?

olduğunu görmezden geliyoruz. Çoğumuzun tıklamaya üşendiği bu dünya, oyunların bizi sıkan kötü yapay zekasını, beceriksiz yapımcı hatalarını, oynanış mekaniklerindeki öküzlükleri bir anda egale edecek bir şeyle dolu: İnsan faktörü. Karşınızdaki rakiplerin sizin gibi kanlı canlı, hırs yapan, ter döken, çabalayan ve sizi kündeye getirmeye çalışan oyuncular olduğunu bilirseniz, onları yenmekten de tatmin olursunuz. İlla ki *World of Warcraft, Knight Online* veya *CS* oynamak değil bahsettiğim. *NFS*'de, *Prey*'de hatta *Bikini Karate Babes*'de bile multiplayer seçeneğiyle oyundan zevk alabilirsiniz.

Gerçek bir insana karşı oynamak, tek başınıza oynamaktan gerçekten çok farklı. Tek başınıza oynarken sadece tasarımcının koyduğu engelle karşılaşırsınız. O engelin de "aşmanız" için orada olduğunu bilirsiniz. Sadece "sizi yeterince engellemek"tir amacı, yani gerçek bir engel değildir. Engel-çözüm-başarı döngüsü artık kırılmıştır bizim için.

Ama online oyunlar oynarken öyle değil. Karşınızdaki oyuncu, sizi yenmek için elinden geleni yapacaktır. Sizin oyundan zevk almanız değildir önceliği, kazanmaktır. Bu durumda en temel insani duygulardan birisi girer devreye: Hırs! Ve gerçekten de *CS*'de üst üste 4 headshot yapmanın, *WoW*'da sizden üstün birini PvP'de yenmenin, veya *Dawn of War*'da ikiye karşı tek bir maçta galip gelmenin verdiği tatmini artık hiçbir yapay zeka, hiçbir scripted olay veremez.

## TEDAVİ 3 – DENENMEMİŞ SULARDA YÜZÜN

Sahip olduğumuz oyun platformlarının dışındaki platformlara biraz "kaka" gözüyle bakmak gibi bir huyumuz var. Bu huyun adı "fanboy"luk. Sony'ciler Nintendo'cuları sevmez, 360'cılar PS3'le dalga geçer, PC'ciler de tüm konsollara tepeden bakar. Halbuki çok basit bir gerçek var: Bunların hepsi eğlenmemiz için yapılmış makinalar. Bizi sevmiyorlar, bizi düşünmüyorlar. İçine bir disk koyarak başka insanların hayal gücünden oluşmuş bir dünyaya bakmanızı sağlayan farklı pencereler onlar. Sadece bazı pencerelerin grafikleri daha güzel, bazı pencerelerden gördüğünüz dünyalar daha derin, bazıları da daha farklı...

Evet, anahtar söz bu, *farklı*. Daha önce denemediğiniz oyun makinalarını ve türlerini deneyerek kaybettiğinizi sandığınız bir ateşi yeniden harlandırabilirsiniz. Sıkı bir PC'ciyseniz ama upgrade etmekten bıktıysanız şu anda sudan ucuz hale gelmiş bir PlayStation 2 size bambaşka dünyaların kapılarını açacaktır: *God of War*, *ICO*, *Shadow of Colossus*, *Final Fantasy*'ler… Eğer evinizde bir HDTV de yoksa, yaklaşık 200 YTL'ye düşmüş bir PS2 sizin ilacınız olabilir.

Veya daha da marjinal davranıp bir Wii veya DS alabilirsiniz. İki aletin de kontrol şekilleri alıştığınız oyun şekillerinden o kadar farklı ki, kendinizi ilk başta çok yabancı hissedeceksiniz. Ama bu yabancılık hissi, belki de tam da ihtiyacınız olan şeydir, belli mi olur?

## TEDAVİ 4 – HARDCORE OLMAK ZORUNDA DEĞİLSİNİZ!

Evet, değilsiniz! Kimse sizi oyun oynamakla film izlemeyi aynı kefeye koyduğunuz için suçlamayacak. Kimse sizi aşağılamayacak. Hatta kendinizi işin oluruna bırakır ve işten güçten, ailevi sorumluluklarınız yüzünden "artık ara sıra oyun oynayan" birisi olduğunuzu kabul ederseniz hem siz, hem de yakınlarınız daha çok rahat edecektir.

Nihayetinde tüm bu yazının amacı ne sizi yönlendirmek, ne de çok oyun oynadığınız için suçlu hissettirmek. Sadece uzunca bir süredir aklımda olan, sizlerden gelen maillerden gördüğüm kadarıyla, bir kısmınızın da aklını kurcalayan bu konuda fikirlerimi paylaşmak istedim. Eğer "aaa evet, ben de tam olarak böyle hissediyorum!" diyorsanız, oyunlardan kopmak zorunda değilsiniz. Hatta kopmayın sakın! Sadece zamanınızı daha verimli, daha gerçek dünyaya ait şeylere ayırma zamanınız gelmiş olabilir.

Sonuç olarak oyunlar 10 yıl öncesine göre çok daha kötü değil. Daha az yeni fikir çıkıyor, evet. Oyunlar genel olarak daha basit, doğru. Ama hala *Team Fortress 2* gibi, *Bioshock* gibi, *Call of Duty 4* gibi, *STALKER*, *Mass Effect*, *Supreme Commander* gibi muhteşem oyunlar çıkıyor, çıkmaya da devam edecek. Teknolojiden şikayet eden en hardcore oyuncuya bile "o zaman bundan sonra her gün *Pong* oyna, *Commando* oyna!" derseniz, oturur ağlar. Oyunlar hala çok güzel, yalnız biz onları biraz fazlaca seviyoruz. Fazla sevgi aşık şımartır derler (veya şimdi ben uydurmuş da olabilirim), birazcık sevginizi gizleyin, bakın peşinizden nasıl koşturacak.

## OGZ FORUM KULLANICILARININ DA GÖRÜŞLERİNİ ALDIK

**>** Asıl mesele şu: Artık o kadar çok oyun oynadık ki, tatmin olmamız için diğerlerinin kırk fırın pide yemeleri gerekiyor. Beklentilerimiz çok yüksek. *– Dexter*

**>** Şu an bir filmi izlerken sonunu tahmin et desek çoğu kişi edebilir herhalde. İşte ortalama bir filmin yapısını, nasıl gelişip nasıl bittiğini zihin çözdüğü zaman, zaman içinde bir kanıksama oluşuyor. Bir süre sonra aman hepsi aynı nasılsa ne seyredicem diye düşünüyorsunuz. Ben bunu bir noktada hissettim, aranızda da hissedenler vardır eminim. Ama bir süre sonra mecburen yola geliyorsunuz, filmlerin orijinal olması gerekmediğini kabul ediyorsunuz. Çağımızda basılmamış bir toprak parçası bulmak imkansız zira. Oyunlarda da aynısı geçerli. Oyunların da benzer yapıları var, başlarından sonları, şablonları tahmin edilebilir. Eğer bunu kabul edemezseniz, oyunlara ara veriyorsunuz. Kabul etmeye başladığınız an, tekrar dönüyorsunuz. İlk oynadığınız oyundan aldığınız zevki almayı umuyorsunuz. *–hydramarine*

**>** …Şu ara önceliklerim arasında olmasa da oyun oynamaktan sıkılmak değişik bir şekilde suçluluk duygusu oluşturuyor bende. Her ne kadar oynamasam da oyun incelemelerini okumak nedense bir nebze bu duyguyu köreltiyor.

Bir de oyun oynarken zevk alan ve "off şu oyun çıksa da oynasam, aman Allah'ım x oyun harika!" şeklinde konuşan arkadaşları çok feci kıskanıyorum. Oyun oynamaktan niye sıkıldığımı bilsem de bu meseleye anlam veremiyorum =) *– ayn-i marzi*

**>** Şimdi biraz da oyun oynamaktan soğuduğum etkenleri yazmalıyım. Birincisi, hayatımda önem teşkil eden şeylerin başında artık eğlenmek gelmiyor. Eğlenmeyi sadece iş zamanı dışında düşünebiliyorum ancak kendisini çok fazla belli etmiyor. Oyun oynamak yerine bazen bir futbol maçı izlemeyi tercih edebiliyorum. Ya da Tuana'nın internet maddesinde sıraladığı eylemleri tercih edebiliyorum. İletişim her zaman daha cazip geliyor. Boş zamanlarımda oyunları bu nedenlerden dolayı geri plana atabiliyorum.

Oyun oynamayı istediğim/tercih ettiğim zamanlarda da, oyun oynarken eğlenmekten çok zorlanmayı, zor bir oyunu kazanmaya çalışmayı daha çok seviyorum. Bu arada sadece basit el becerileri ve el/göz kombinasyonuna dayalı NES oyunları beni çok eğlendiriyor. PC'yi bu arada bir kenara bırakmış oluyorum.

Özetlersem, bence, ben değişmiş olabilirim ancak inanıyorum ki oyun piyasası benden daha çok değişti... *- pixelponny*

**Giray Özil** - gozil@ea.com

# YAPIM AŞAMASINDA

## OYUN YAPIMCISI OLMAK İSTEYEN AMA NEREDEN BAŞLAYACAĞINI, NE YAPMASI GEREKTİĞİNİ BİLEMEYEN OKURLARIMIZ İÇİN YENİ YAZI DİZİMİZ BAŞLIYOR...

Eskiden bir türlü anlayamadığım iki şey vardı. Biri, nasıl olup da telefonda karşı tarafın bizim sesimizi duyabildiği, diğeriyse "Atari"min ekrana nasıl Mario'yu çizip benim kontrol etmemi sağladığıydı. İtiraf etmeliyim ki birincisini hala tam olarak çözebilmiş değilim. Ancak bunca yıldan sonra ikincisini büyük ölçüde anlamış olduğumu iddia edebilirim. İşte bu köşede elimden geldiğince Mario'nun nasıl zıpladığını ve Mario'yu zıplatmayı meslek edinmek için neler yapmak gerektiğini anlatacağım. Karşılığında bana telefonun nasıl çalıştığını anlatmak isteyen olursa da e-mail adresim aşağıda bir yerlerde olmalı.

### OYUN YAPIMI: NEREDEN BAŞLAMALI?

Sanırım bu işe gönül veren ama nereden başlayacağını bilemeyenlerde karşılaştığım en büyük yanılgı, bir oyun yapımcısının programlama bilmek zorunda olduğu düşüncesi. Evet, bundan yirmi yıl önce yaratıcılığın toplam 64 pikselle sınırlandırıldığı günlerde oyunlar neredeyse tamamen programcılar tarafından yapılıyordu. Çoğu programcının çöp adam çizmekten öteye gitmeyen sanatsal becerileri bir sorun değildi, zira oyun konsollarının daha fazlasına yetecek gücü zaten yoktu. Ama günümüzde oyun sektörünün geldiği noktada, programlamanın yanında pek çok farklı alandan uzmanın ortak çalışması gerekiyor. Bu da demek oluyor ki herkes kendi becerilerine ve ilgi alanlarına uygun bir alanda uzmanlaşıp bu endüstriye oradan girmeyi hedefleyebilir. O yüzden ilk yapacağım şey bir oyun takımındaki temel görev dağılımını açıklamak olacak.



### BİR OYUN TAKIMINDA İŞBÖLÜMÜ

**Programlama**

Kendim de bir programcı olduğum için söylemiyorum, eskiden olduğu gibi bugün de bir oyun takımının en önemli parçasıdır programcılar. Eğer bir arka plan resminde problem varsa sadece istenmeyen bir görüntü ortaya çıkar ama hatalı kod bundan fazlasına neden olur. Mesela oyun çöker! Dolayısıyla kulakları en çok çınlayan, en çok çalışmak zorunda olan ve gözleri en bozuk olanlar genelde programcılardır. Ama buna karşılık olarak da çoğunlukla en yüksek maaşı alırlar. Yüksek oranda analitik kabiliyet ve mantık yürütme yeteneğinin yanında iyi bir matematik altyapınızın olması gerekir. Grafik, oyun mekanizması (gameplay), network, yapay zeka, araç hatta ses programlama gibi alt dalları vardır.



**3 Boyutlu Modelleme / Animasyon**

Genelde Maya ya da 3D Max gibi bir programda oyundaki karakterleri, mekanları, eşyaları vs modellerler. Çoğunlukla bu karakterlerin animasyonlarını farklı bir grup insan yapar fakat özellikle küçük oyun takımlarında bu iki iş birleştirilebilir. Genel bir sanatsal yatkınlığın yanında bu programlarla ilgili bolca tecrübe ve detaya önem verme özelliği gerektirir.

**2 Boyutlu Sanat**

Modellerin dokularının (texture) yapılması, konsept resimler ya da arayüz tasarımı gibi pek çok konuda görev alabilirler. İyi bir sanat altyapısı ve yaratıcılık gerektirir.

**Oyun Tasarımı**

Oyunun oynanışını ve hikayesini dizayn etmekle uğraşırlar. Bir roket attığınızda karşınızdaki uzaylı düşmanınızın canının ne kadar yanacağını ya da Ronaldinho'nun saatte kaç kilometre hızla koşacağını belirlerler. Daha sonra bütün bunlarla ilgili dokümanlar hazırlarlar ve programcılar bunları oyuna yansıtır. Genel olarak oyun kültürünüzün çok derin olması ve yeni fikirler üretebilmeniz gerekir.

## ARANIYOR

**Zombie Studios (Animasyoncu)**
- MotionBuilder ve Maya kullanabilen
- Minimum 1 sene oyun animasyonları deneyimi olan
- Oyun yapma ve oyun oynama tutkusuna sahip animasyoncu arıyor.
- Unreal 3 motoru hakkında deneyimi olanlar tercih sebebi.

http://tinyurl.com/3cvjq4

**Blue Castle Game (Junior/Intermediate Yazılım Mühendisi)**
- Bilgisayar mühendisliği/bilgisayar programcılığı ve ilgili bölümlerden iyi derece ile mezun
- İyi derecede C++ bilen
- Problem çözmeye ve takım çalışmasına yatkın
- Hızlı öğrenme yeteneği olan
- Tercihen 3D animasyon geçmişi olan yazılım mühendisleri arıyor.

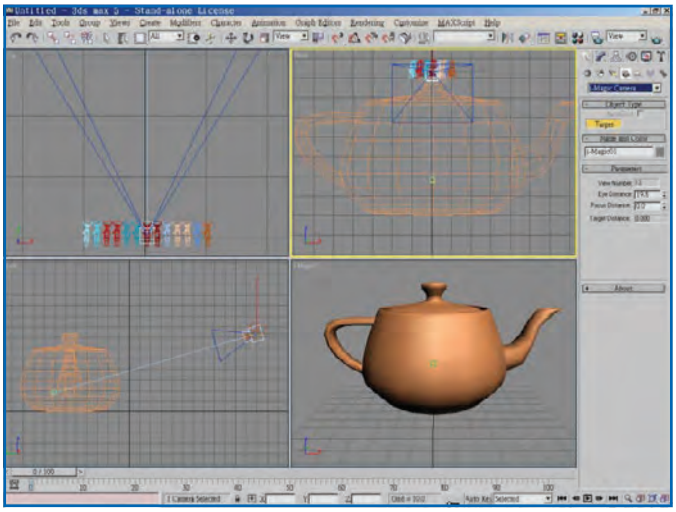
http://tinyurl.com/3avvaa

**Lucas Film Animation (Sinematik Sanatçısı)**
- Nintendo DS, Xbox 360 ve PS3 oyunlarının sinematiklerini tasarlayabilecek
- Sinematografi tekniklerini bilen
- Oyun sinematikleri için kamera açılarını ve kamera kullanımını bilen
- Tercihen Final Cut Pro, Premiere, Maya, Photoshop ve Aftereffects kullanabilen sinematik sanatçısı aranıyor.

http://tinyurl.com/2un93s

**Destineer (Level Tasarımcısı)**
- 3D shooter toolset'lerinden en azından bir tanesinde deneyimli,
- Yazılı ve sözlü iletişim yetenekleri çok iyi derecede olan
- 3D Studio Max kullanabilen
- Bilgisayar mühendisliği ya da Görsel Sanat/Tasarım eğitimi almış level tasarımcıları aranıyor.

http://tinyurl.com/2prq96





Son zamanlarda Ronaldinho'nun azami süratini günaşırı değiştirmenin programcılar için gereksiz bir yük olduğunun fark edilmesi üzerine oyun tasarımcılarının da en azından bir miktar programlama bilmesi ve oyun mantığıyla ilgili basit değişiklikleri bir "scripting" dili üzerinden başka bir programcıya ihtiyaç duymadan yapabilmesi beklenir oldu. Ronaldinho'nun hızının sabit olmamasına şaşıranlar için ufak bir not; oyunlardaki karakterler oyunun zevkli ve heyecanlı olması adına genelde gerçek hızlarının 3-4 katı hızda hareket ederler.

### Yapımcılık

Genelde takımın içindeki her grubun bir yapımcısı bulunur. Yapımcının görevleri arasında takım içindeki koordinasyonu sağlamak, uygun hedefler belirlemek, toplantılar düzenlemek sayılabilir. Liderlik vasıfları, organizasyon becerisi ve iletişim yeteneği önemlidir.

### Ses Tasarımı

Oyundaki ses efektlerini hazırlamak ve mikslemekle görevlidirler. Diğer görev alanlarına nispeten bu konuyla ilgilenen insan sayısı çok daha azdır.

### Teknik Sanat

Birbirinden tamamen farklı bakış açılarına sahip sanat ve programlama kökenli insanlar arasındaki uçurumu gidermek ve oyun sektörüne barış getirmek için son yıllarda ortaya çıkan bu kavram (technical art) sanat ve programlamanın bir nevi karışımı olarak görülebilir. Henüz yeni bir konsept olduğu için şirketten şirkete görevleri değişebilir fakat genel olarak oyunun sanat ve programlama alanları arasında bütünlüğü sağlamak, programlama bilgisi gerektiren görsel efektleri yaratmak ya da sanatçıların kullanacağı özel programları tasarlamak gibi görevleri vardır.

### PEKİ SİZ HANGİSİSİNİZ?

Elbette bu saydığım görevler şirkete ya da oyuna göre çeşitlilik gösterebilir. Fakat genel olarak bir oyun teknik, sanat ve yaratıcılık alanlarında uzmanlaşmış kişilerin takım çalışması sonucu ortaya çıkar. Kimsenin bu alanların birinden fazlasında uzmanlaşması mümkün olmadığı için yeteneklerinizi ve nelerden keyif aldığınızı düşünerek, uzmanlaşmak istediğiniz alanı belirlemelisiniz. Daha sonra ailenizle ve arkadaşlarınızla vedalaşmanızda fayda var. Zira yaklaşık beş yıl kadar kendinizi o alana adayacaksınız ve sizden haber alamayacaklar…

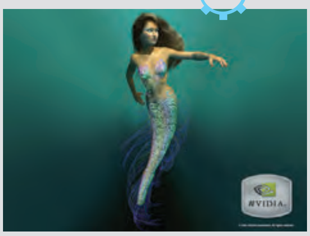
***Giray Özil, EA Los Angeles Stüdyosu'nda Yazılım Mühendisi olarak çalışmaktadır.***

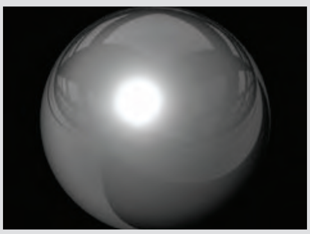
## YAPIMCININ SÖZLÜĞÜ

**Oyun Motoru:** Bir oyunun yapılabilmesi için temel teknolojileri barındıran yazılımlara denir. Genelde grafik, kontrol (input), ses, network, fizik ve yapay zeka gibi bileşenlerden oluşur. Yazılımın birden çok platformla (oyun konsolları gibi) uyumlu olmasını sağlar. Kalburüstü motorlar yanlarında pek çok yardımcı programla gelirler. Bunlar arasında en önemlisi level yaratmayı kolaylaştıran bir editördür. Motorlar oyun yapımını kolaylaştırsalar da sihirli bir değnekle gelmezler ve birkaç tuşa basarak oyun yapmanızı sağlamazlar. O yüzden "Game Maker" gibi paketler ilk giriş için uygun olsalar da yetenekleri gayet kısıtlı olduğundan şahsen tavsiye etmiyorum.

**Shader:** Günümüz oyunlarındaki ışıklandırmaların, gölgelerin ve görsel efektlerin sorumlusu olan teknoloji. Modern ekran kartlarının işleyişi bu küçük programlar tarafından kontrol edilebilmektedir ve bu sayede ekrana çizilen her nokta (piksel) programcının istediği işlemlere tabi tutulabilir. Başlarda yalnızca assembly diliyle yazılabilen shader'lar için daha sonra Cg (HLSL) ve GLSL gibi yüksek seviye programlama dilleri geliştirildi. Shader geliştirmek temelde grafik programcılarının görevidir fakat yukarıda bahsettiğim teknik sanatla ilgilenen kişiler de sıkça bu konuyla uğraşırlar.

**Mod:** Varolan bir oyunu çeşitli yöntemlerle oynanış veya görünüş açısından değiştirmek. Günümüzde çoğu oyun bunu kolaylaştırmak için çeşitli araçlarla birlikte dağıtılıyor fakat bunlar olmadan da oyunu değiştirmek mümkün. Oyunun ana koduna müdahale etmeden "scripting" dili denilen basitleştirilmiş programlama dilleriyle oldukça gelişmiş modlar yapılabilir. Hatta bazı modlar oyunu temelden değiştirebilir, buna da "total conversion" (tam çevrim) denir. Mod yapımı oyun tasarımına iyi bir başlangıçtır. Çoğu oyun şirketi sizi işe alırken daha önce mod yapımıyla uğraşmış olmanızı bir artı olarak kabul eder.





## ALET ÇANTASI

**Torque Game Engine & Torque Game Engine Advanced**

Kökeni Tribes 2 oyununa dayanan Torque şahsi kanaatimce ucuz veya bedava oyun motoru arayanlar için ideal bir seçim. Diğer motorlara göre oldukça kapsamlı sayılabilir. Çoğu "oyun motoru" aslında sadece bir grafik motorundan ibaretken Torque bunun yanında ses, ağ, yapay zeka, input, fizik ve yeryüzü (terrain) gibi pek çok alt paketle birlikte geliyor. Uzun yıllardır geliştirildiği için yeterince stabil olması Torque'un en büyük avantajı. Şahsen gün içinde Unreal Engine 3, akşamlarıysa kişisel küçük projelerim içinse Torque kullanıyorum ve bazı noktalarda milyon dolarlık Unreal'dan daha başarılı olduğunu söylemeliyim. Oldukça popüler olduğu için forumlarında dolaşarak çoğu sorununuza yanıt bulabilir, diğer kullanıcılara danışabilirsiniz.

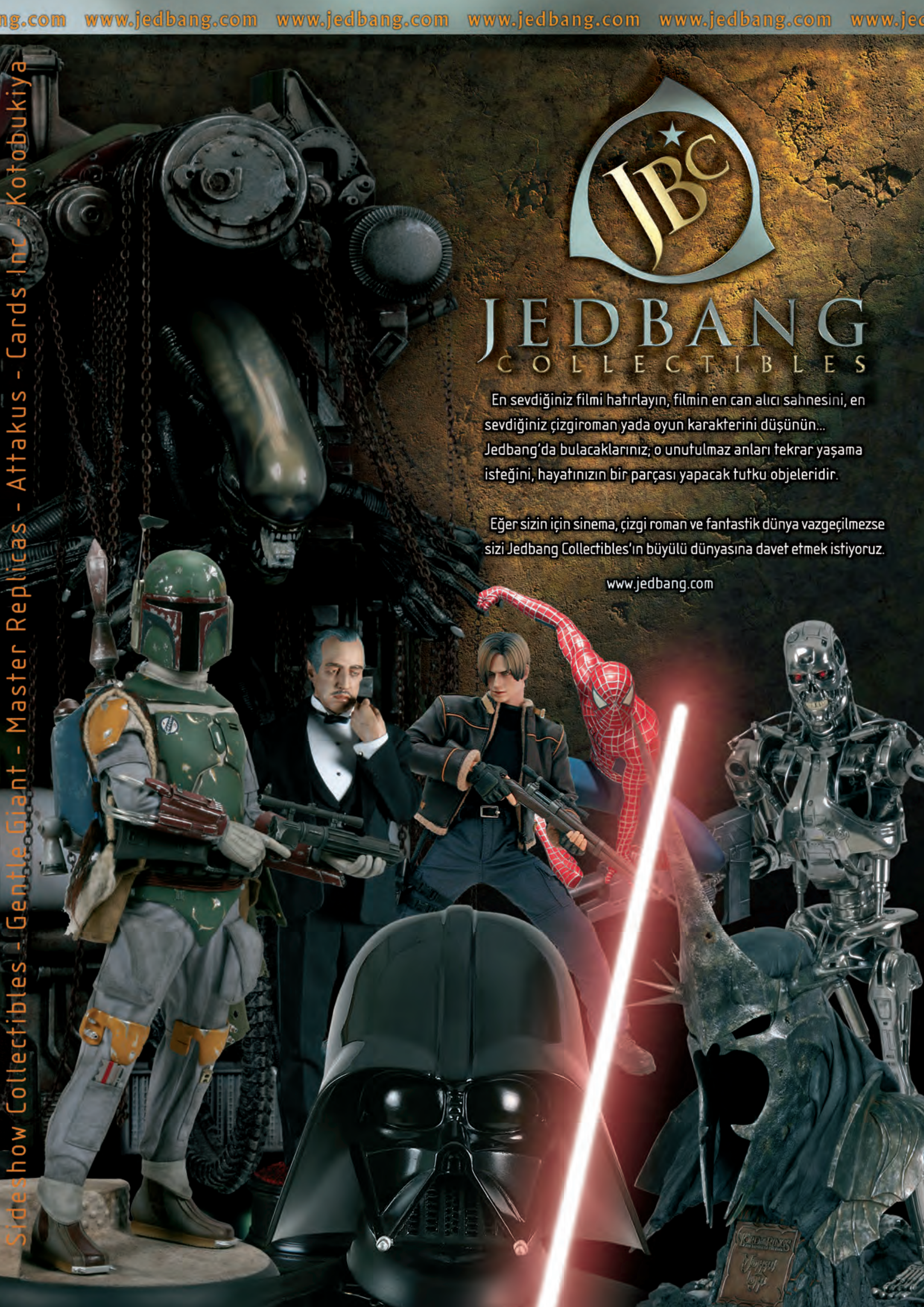
Motor kendi içinde TorqueScript adlı bir scripting dili desteğiyle geliyor. Bu sayede C++ gibi daha karmaşık bir dil bilmeseniz bile oyun yapabiliyorsunuz. Motoru satın aldığınızda C++ ile yazılmış kaynak koduna da sahip oluyorsunuz ve ciddi bir oyun yapabilmek için bu kod üzerinde geliştirme yapmanız gerekiyor. Bu noktada oyun yapımına henüz ilk adımını atmayı düşünenler için Torque'un çok uygun olmadığını belirtmeliyim. Orta seviyede bir programcı için bile motora tam anlamıyla hakim olmak birkaç haftayı alacaktır.

Torque'un en büyük dezavantajlarından biri, hakkında yeterli ve düzenli dokümantasyon olmaması. Dolayısıyla bir fonksiyonun ne yaptığını anlayana kadar hayattan soğumanız olası. Bunun yanında, "art pipeline" adı verilen bir modelin dokusu ve animasyonuyla birlikte oyuna entegre edilmesi süreci olması gerektiğinden çok daha karmaşık ve sinir bozucu olabiliyor bazen.

Torque Game Engine Advanced ise ana motorun grafik kısmının baştan yazılması ve birkaç "next-gen" özellik eklenmesiyle oluşturulmuş yeni bir versiyon. En büyük artısı shader desteği ve gerçekçi haritalar yaratmayı sağlayan terrain sistemi. Fakat henüz çok yeni olduğu için örnekler yok denecek kadar az ve şimdilik birtakım büyük problemler giderilmiş değil. Yine de biraz tecrübeliyseniz ve shader desteği sizin için önemliyse Advanced versiyonu tavsiye ediyorum.

**Web Sitesi:** www.garagegames.com

**Ücret:** Torque Game Engine standart lisansı 150$, Torque Game Engine Advanced lisansı 295$. Motorun kaynak kodunu içermeyen deneme sürümünü bedava indirebilirsiniz.


www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
En sevdiğiniz filmi hatırlayın, filmin en can alıcı sahnesini, en sevdiğiniz çizgiroman yada oyun karakterini düşünün...
Jedbang'da bulacaklarınız; o unutulmaz anları tekrar yaşama isteğini, hayatınızın bir parçası yapacak tutku objeleridir.
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
Sideshow Collectibles - Gentle Giant - Master Replicas - Attakus - Cards Inc - Kotobukiya

# EKRAN DIŞI





## BİR BAŞKADIR FESTİVAL

Bu bilmem kaçıncı festival girişimi ama her şey hala çok taze. Beyoğlu'nun her geçen gün kimliğini kaybetmesine rağmen, festival halen baharı getirebiliyor sokaklarına. Onca film, onca film severle buluşuyor. Varolmuş ve varolan dünyaları izliyor, varolmayanları hayal ediyoruz.

Bu yıl da programı, konukları ve etkinlikleriyle İstanbul Film Festivali yine çok heyecan verici. 200'ün üzerinde film geliyor dünyanın dört bir yanından. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı yine çok özenli bir program hazırlamış. Keşke 5-20 Nisan arası hiçbir işimiz gücümüz olmasa da işaretlediğimiz her filme gidebilsek. Görmeyi istediğim o kadar çok film var ki en iyisi onlardan hiç bahsetmemek. Biri hariç. Kayıp Çocuklar Şehri'nden beri ortalıklarda gözükmeyen Marc Caro, son filmi Dante 01 ile geri dönüyor. Ayrıca kendisi de geliyor ve bir atölye veriyor! Bu sinema dersi kesinlikle kaçırılmamalı.

*"Sinema bir şenliktir"* demiş Onat Kutlar; katılıyor, saygıyla anıyor ve festival de öyledir diyorum. Hepinize bahar dolu seyirler.

**GÜVEN ÇATAK**
**guven@oyungezer.com.tr**

## EKRANDIŞINDAKİLER

# NE BU LAN PARTY – I

## ERSİN KARABULUT'U NEDEN VURDUM? -SERPİL ULUTÜRK

Arenaya girdiğimde neyle karşılaşacağımı kestirebiliyordum ama korkmuyordum. OGZ'ye bağlılık yeminimi edeli daha birkaç saat olmuştu ve Tuğbek'in "*bu savaşta öldürmek de var, ölmek de*" derken her birimizin gözlerine tek tek bakışını unutmamıştım. Elbette ölecektim ama önce birkaç cana kıymalıydım. Yerde, Damla'nın kıpırtısız bedeninin yanında duran roketi aldım. Barut kokusunun geldiği tarafa doğru zıplamaya başladım. İşte oradaydı. Arkası bana dönük ve her şeyden habersiz, parlak zırha doğru koşuyordu... Ama yetişemedi. *Sandık İçi*'nde anlattığı öykülerin hayranıydım, yine de ayaklarının dibine roketi gönderirken kendimi hiç de kalleş gibi hissetmedim... Damla'nın intikamını ve ilk frag'imi almıştım!

***-üç saat önce-***

Bütün gün yaptığım gibi hâlâ mızlanıyordum, "*Neden Quake ya, neden UT değil? Ha? Keşke UT3 olsaydı, keşke çan kuleli harita olsaydı*" (vesaire vesaire). Ama bu saatten sonra LAN Party'nin kurallarını değiştiremeyeceğimi de biliyordum. Damla, Tuğbek ve benden oluşan üç kişilik Oyungezer takımı bilgisayarlarını, kablolarını, monitörlerini ve *Quake III: Arena*'sını alıp Taksim'e, *Uykusuz* dergisinin ofisine gidecekti. Orada bizi Memo Tembelçizer, Bülent Üstün, Ersin Karabulut bekliyor olacaktı. Görünüşte basit bir "iş çıkışı Quake atalım mı?" etkinliğiydi ama işin ucunda derginin onuru vardı. Mizah dergisi çizerleri ve oyun dergisi yazarları Quake'te kapışıyorsa, kazanan taraf oyun dergisi olmalıydı =). Yaklaşık 300 kiloluk öteberimizi arabaya yüklerken kafamın içinde hâlâ *UT*'nin çanları çalıyordu.

*Uykusuz*'un nefis bir ofisi var. Sıcak ışıklar, bizim ofisteki PC yığınının 10'da biri civarında radyasyon yayma kapasitesine sahip birkaç Mac, duvarlarda o sevdiğimiz çizgilerin koca koca posterleri, takvimleri, küçük masalarda eskizler, güzel kalemler, neşeli objeler... En azından biz oraya vardığımızda öyleydi. Ama yaklaşık yarım saatlik yerleşme ve kurulum çalışmamızın ardından, ortaya çıkan manzara yabancılığımızı tamamen yok edecek kadar bizim ofisi hatırlatıyordu. Birbirine girmiş kablolar, masaları görünmez hale getiren koca bilgisayar ve monitörler, sokaktan gelen insan seslerini bastıran fan uğultuları... Peki, ben artık sadede geleyim...

Efendim, merakla skoru beklediğinizi biliyorum. *Uykusuz*'la yaptığımız *Quake 3* maçını kazanıp kazanmadığımızı bilmek istiyorsunuz. Ama bunu size söyleyemem. Çünkü bildiğimiz anlamda bir maç olmadı. Yukarıda bahsettiğim kuralların hiçbirisini uygulayamadık. Ortada iki takım yoktu, toplam beş PC'de, 7 kişi sıkıldıkça yer değiştirerek bütün akşam "ısınma turu" yaptı. Hem oynayanlar hem de oynadıkları PC'ler sürekli değiştiği için tam bir kim kime dum duma havası vardı. Bir tek Ersin, oturduğu her bilgisayarda nick'i Ersil olarak düzeltiyordu ki oyunun maç havasına yaklaşabildiği tek an da o sayede gerçekleşti: 3 Ersil ve iki Unnamed'in kapışmasını Ersil klanı kazandı. İlginçtir, o sırada Ersin bilgisayar başında değildi, mutfaktan çay alıyordu.

Skor kaydetmeye müsait bir maç değildi ama eğlenceliydi. Uykusuz ekibinin sandığımızdan çok daha antrenmanlı olduğunu gördük. Tuğbek'in sahneye çıktığı dakikalarda hepimiz dökülüyorduk ama onun dışında dengeli, heyecanlı (ama nedense sessiz) bir mücadele ortamı vardı. Bülent Üstün'ün erken ayrılıp yerini Emrah Ablak'a bırakmasının ardından ortamdaki en külüstür PC'nin bile bir canavara dönüşebildiğini görüp şaşırdık. Ersin'in gerçekten de enine çizgili kazakları seven bir insan olduğuna şahit olup sevindik. Maçın bitmesine yakın telefonlar çalmaya başlayıp da "deprem oldu, farkettin mi?" haberleri geldiğinde bunu bizim "quake" maçına bağlayıp "vay be!" dedik. Sonra da toparlanmaya başladık. PC'ler, klavye ve fareler, switch ve network kabloları, monitörler ve kar zincirimiz... Hepsini tekrar arabaya taşırken ben hâlâ "bi' dahaki sefere UT yapalım ama" diyordum. Bu arada... Kar zinciri mi? Başka bir hikâyenin konusu o (biriktirdiğimiz bu "bir başka hikaye"leri birleştirip yeni bir dergi daha yapmalıyız artık).



Memo Tembelçizer gecenin en kararlı oyuncusuydu.



LAN party'lerin olmazsa olmazı, poliüretan kar zinciri.



Tipik bir 'dergi yetiştirme telaşı' sahnesi... Ama Tuğbek'in orada olması biraz kafa karıştırıyor.

UYKUSUZ HAFTALIK MİZAH DERGİSİ



Bülent Üstün bizi erkenden terk etti, halbuki en eğlenceli pozlar hep ondan çıkıyordu.



Denizden çekilen bir çöl gecesi. Bir film gibi ya da bir çizgi roman. Çöl gecesinde ay her zaman hilal, yıldızlar hep yerde.



Burası İstanbul mu? Bazı açılardan evet.



Dünyanın iki büyük gizemiyle aynı kareye sığabileceğiniz başka bir nokta yok yeryüzünde.

Oyungezer Firarda

# MISIR

GEZEN: K. MEHMET KENTEL

*"İşte Mısır'dayız. Ne söyleyebilirim ki onun hakkında? Ne yazabilirim size? Henüz ancak aşabilmiş durumdayım ilk andaki şaşkınlığımı... her detay sizin algınızı aşıyor; kıstırıyor ve siz ne kadar konsantre olursanız bir bütün olarak o kadar az anlıyorsunuz. Sonra zamanla bütün bunlar bir uyum içine giriyor, parçalar perspektifin kuralları uyarınca kendi yerlerini buluyor. Ama ilk günler, Tanrım, o ne hayret verici bir renkler kaosuydu..."* Böyle diyordu Gustave Flaubert, 1850 Ocak'ında Kahire'den yazdığı bir mektupta. 1850'den bu yana çok şey değişmişti, kendine has modernite öyküsü Mısır'ı yeni baştan "düzenlemişti", sömürgeleşmek düzenlenmek demekti ve de tersiydi; uçağım Kahire'ye inerken tüm bunlar dönüp dolaşıyordu kafamda. Fazlasıyla Mısır dolu bir akademik dönem geçirdikten sonra, altı gün için bile olsa Mısır'a gitmek büyük bir deneyimdi benim için.

## KAHİRE, MON HABİBİ

Bir şehrin "hissinin" nasıl olduğunu anlamak için, iki şeyin çok önemli olduğunu düşünüyorum: Kokusu ve sesi. Sanırım Kahire'yi anlatmaya da, çok ağır koktuğunu ve çok gürültülü olduğunu söyleyerek başlayabilirim. Sokak yemeği kültürünün İstanbul'daki gibi çok yaygın olduğu bir şehir Kahire, dolayısıyla falafel ve karides kokuları sokakta birbirine karışıyor, pek de iştahınızı açmayacak bir koku çıkıyor ortaya. Ama bu kokunun ötesinde, Kahire ziyaretçisini asıl çarpan şey şehrin sesi oluyor. Her arabadan ve her dükkândan yükselen Arap popu, satıcıların bağrışları, *"ver ar yu furom may firend, ooo Torkiya, veri nays gud Mazlim pipıl"*ları ve de en önemlisi sürücülerin iletişim aracı olarak gördükleri kornalardan çıkan daimi ses, Kahire'yi inanılmaz gürültülü bir şehir yapıyor. Gerçekten de, sinyal vermek ya da aynadan bakmak yerine sürekli kornaya basıyor Kahireli şoförler. Yabancılara ilk başta bir düzensizlik sembolü gibi gelen bu durum, aslında bir düzen… Türkiye'de sinir ve tepki için basılan kornalar, Kahire'de bir trafik regülasyon aracı olarak, sakince kullanılıyor.

Kahire, sakinleri arasında büyük uçurumlar olan bir şehir. Kültürel ve ekonomik olarak dağlar kadar farklı yaşam biçimine ev sahipliği yapıyor. Bir yanda 19. yüzyıl modernleşmesinin Avrupai mimarisine sahip evlerde yaşayan, gençleri her gece kulüplerde eğlenen Mısır burjuvazisi; bir yanda Eski Kahire denen, sokakları pislikten geçilmeyen bölgede, kerpiç evlerde yaşayan, yoksulluktan dibe vurmuş çoğunluk. Elbette bu şablonu ana hatlarıyla dünyanın hemen her yerinde görebilirsiniz ama Kahire bu hatların çizgilerinin derinden ve çok kalın çizildiği bir yer.

Şehrin tarihi-kültürel mirası kabaca ikiye ayrılıyor: Firavunlar döneminden kalanlar ve sonrası. Bir deve üzerinde -oldukça büyük de bir kazık yiyerek- gezdiğim piramitler, elbette Kahire'nin en büyük hazineleri. Büyüyüp duran şehir diplerine kadar gelmiş olsa da ve etrafları pislikten geçilmese de, piramitler gerçekten çok ihtişamlı yapılar ve tahayyül edilemez bir heybetleri var. Ancak içlerindeki hazineler tamamiyle boşaltılmış. Büyük bir kısmı dünyanın en önemli üç arkeolojik müzesinde, yani *British Museum* (Londra), *Louvre* (Paris) ve *Metropolitan Museum*'da (New York) sergilenen bu hazinelerin bir kısmı da Kahire'deki *Egyptian Museum*'da - ki kendisi bir müzecilik felaketi. Işıklandırma, bilgilendirme notları, yerleştirme, hepsi berbat (bir objenin bilgi notu çizgili bir defterden kopartılmış bir kağıt üzerine elle yazılmıştı). Ama müzede Eski Mısır uygarlığına ait en büyük hazinelerden bazıları var (*Tutankhamon'un Maskesi* gibi) ve elde bir rehber kitap eşliğinde mutlaka gezilmeli.

## KIZILDENİZ'İ RUSYA'DA SANMAK

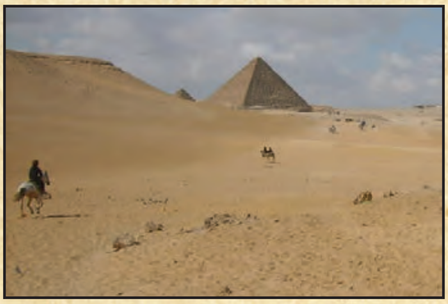
Mısır'daki ikinci durağımız, Kızıldeniz kıyısındaki minnacık bir tatil beldesi olan Dahab'tı. Çölün kenarında, 9 Şubat'ta, cam gibi bir denize girmek, hindistan cevizli içeceklerimizi içerken güneş altında kızarmak gerçekten çok keyifliydi (yaşasın ben de Ertuğrul Özkök cümleleri kurabiliyorum artık!). Bütün bunları, Türkiye'deki bir güney tatilinden çok daha ucuza yaptığımızı duysaydınız herhalde çok şaşırırdınız. Mısır, genel yoksulluğa paralel olarak inanılmaz ucuz bir ülke. 100 kilometrelik bir yolu taksiyle 25 YTL'ye gittiğimizi söylesem belki bir şeyler canlanır kafanızda. Ayrıca herkes inanılmaz pazarlık canlısı, uçak parasını denkleştirip gidebilirseniz yanınıza mutlaka cazgır bir kız arkadaş almayı unutmayın (ya da benim gibi onun yanına gidin); çok işe yarıyor.



Şehir, çöl ve deniz başka şeyler anlatıyor ama kısa bir ziyaret sırasında bu dillerin hepsini öğrenmek mümkün değil.

Mısır, herhangi bir yer için homojen tanımlamaların ne kadar yanlış olduğunu çok iyi anlatan bir örnek. Denizi ve çölü yan yana olan, gündüz artı gece eksi yirmileri görmenin normal olduğu ve bu heterojenliği toplumsal hayata da aktaran bir şehir. Aynı meridyenlerde olmamıza rağmen "Doğu" olarak adlandırdığımız Mısır'a kondurduğumuz ve klasik Arap imajıyla beslediğimiz bütün o özelliklerin, o dünyanın içine girildiğinde ne kadar zayıf olduklarını gördüm.

Güneş Doğu'dan doğuyor, doğru. Ama bir kış gecesi de Doğu'dan doğuyor ve biri olmadan diğeri olmuyor.



Flaubert'in sözünü ettiği "Renkler kaosu", çölde keskin bir sarıya dönüyor.

# Bahar sezonu başlıyor!

**Anime severlerin en "bereketli" mevsimi olan bahar sezonu sonunda başlıyor. Tam da takip edilecek yapımlar sona ermişken her sene olduğu gibi bahar sezonu yine imdadımıza yetişiyor. O yüzden sıkı durun, bu aydan itibaren artık hepsine yetişecek zaman bulamayabilirsiniz bile. Çünkü 2008 içinde göreceğimiz güzel yapımlar sadece bahar sezonuyla sınırlı değil –çok uzun zamandır beklenen hatta kimisinin neredeyse bittiğinden emin olunan serilerin yeni sezonları geliyor. Eğer aşağıdakileri izlemediyseniz, emin olun başlamak için en uygun zaman şimdi.** -İPEK CEVAHİR



## xxxHOLIC: Kei (2. Sezon)

### Yayın Tarihi: 3 Nisan 2008

İlginç dileklerinin yerine getirilmesi karşılığında eşit derecede değerli bir şeyle ödeme yapmak zorunda olanların durağı haline gelmiş bir dilek dükkânı düşünün. Bu dükkanın egzotik sahibesi Yuuko ile dileğinin karşılığı ödenene kadar dükkânda çalışmak zorunda kalan Watanuki'nin "kader" gibi çeşitli kavramlar etrafında gelişen gizemli maceralarını anlatan xxxHolic (evet, yazım hatası yok, ismi bu), bir buçuk senelik bir bekleyişin ardından tekrar sevenleriyle buluşmaya hazırlanıyor.

Holic'in yapımcıları CLAMP'ın kaleminden anlatılan bir başka hikâye olan *Tsubasa Reservoir Chronicle* ile paralel ilerliyor Holic. Çoğu yerde de kesişen hikâyenin yeni sezonunda sizleri çok derin bir konunun beklediğini söyleyelim. Tsubasa'yı atladıysanız şimdilik işlenen konu hakkında önemli detayları kaybetmiyorsunuz ancak konu gereği iki taraf birbiriyle bağlantı kurduğu sırada tarafların hangi hikâye içinde o anı yaşadığını anlamak gibi hoş detaylar için birlikte izlemek keyifli oluyor.

Mangaları tam hız devam ettiğinden xxxHolic: Kei bittiğinde 3. sezonu da duyurulursa şaşırmam. İlk sezonu mangaya sadık bir hikâye izleyen Holic'in sevenlerinin animede bir sonraki haftayı beklemek yerine hikayeyi mangadan takip edebilme fırsatlarının olması da cabası. Ama hemen tüketmemekte yarar var tabii :)

## Code Geass: Lelouch of the Rebelion R2 (2. Sezon)

### Yayın Tarihi: 6 Nisan 2008



Gelelim Britannia'nın baş belası, isyan birliğinin taktik ustası lideri ve "sıradan" lise öğrencisi Lelouch'a. İstila edilmiş bir Japonya, sürgün edilmiş genç bir prens ve bu gence verilebilecek en tehlikeli silah olan mutlak itaat gücü ile başlayan ve başladığından daha karmaşık bir halde sezonu bitiren Code Geass geri dönüyor.

Yeni sezonu gelen seriler arasında şu an hakkında en çok açıklama yapılan ve keyif kaçıran bilgiler duymadan izlemek isteyenlerin köşe bucak saklanmak zorunda kaldığı yapım hakkında söyleyeceğimiz tek şey var: Artık kimse eskisi gibi değil ve yeni karakter bolluğu beklentilerimizi aşmış durumda. Bu yeni karakterlerin çoğu kilit isimler oldukları için konumlarını açıklamak doğru olmaz ama son olaylardan bir sene sonra başlayan R2'da yeni bir şövalye topluluğu şimdilik en ilginç karakterleri barındıran birliklerden sadece biri diyerek sizleri biraz heyecanlandıralım. Çözülmesi gereken çok sır biriktiğini düşünürsek, Code Geass bu sezon da bizleri şaşırtmaya devam edecek gibi.



## Slayers Revolution (4. Sezon)

### Yayın Tarihi: 2008 yılı içinde

Bu senenin belki de en ilginç devam serisi Slayers. Aradan geçen zamana rağmen hâlâ ne kadar sadık bir hayran kitlesine sahip olduğunu, yeni sezonunun resmi olarak açıklanacağı haberi çıtlatıldığı anda gelen tepkiyle fazlasıyla gördük. Haberin açıklandığı dergi daha yayınlanmadı ama biz bu devam haberini sindirmiş durumdayız, ve yeni bölümlerin içeriğini tartışmaya başladık. Kahramanlarımızı 11 yıl (tam 11 koca yıl) önce bıraktığımızda herkes kendi yoluna gitmişti. Söz konusu duyurunun yapılacağı dergi henüz yayınlanmadığı için şimdilik söylentilerden başka bir bilgiye ulaşamıyoruz ama bu söylentilerden en ilginci, ana karakterin Lina Inverse değil, yan karakterlerden Xellos olacağı yönünde. Önündeki yemeği tehlikeye girdiğinde, karanlık büyünün en güçlü saldırısı olarak kabul edilen "Dragon Slave"i kullanarak koca bir köyü havaya uçurmaktan çekinmeyen, yoluna çıkanların korkulu rüyâsı, sabır seviyesi sıfırın altındaki genç büyücü ve bizleri 3 sezon, 2 OVA, 5 film boyunca ana karakter olarak peşinden sürükleyen Lina Inverse olmadan Slayers, Slayers olur mu sahiden tartışılır.

Şimdiki popüler serilerde pek sık rastlanan ancak yayınlandığı 1995-97 yıllarına göre daha alışılmışın dışında bir çizgide ilerleyen bir seri olan Slayers'a devam etme fikrine sevinen ve ana karakter koltuğunda Lina'dan başkasını düşünemeyenlerden biri de benim aslında. Gerçi eski takım tekrar toplanırsa eğlence kaçınılmaz. Çünkü başlarını gene talihsiz bir belaya sokacaklarından eminim.



## Higurashi no Nakuj Koro ni (3. Sezon)

### Yayın Tarihi: Haziran (Söylenti)

Hinamizawa Köyü sakinlerinin inandığı Oyashiro-sama'nın laneti yüzünden başlarından geçen gizemli hikâyelerin anlatıldığı, temelde aslında bir olayı açıklığa kavuşturmaya çalışan Higurashi serisinin yaratıcı gurubu 07th Expansion, 2 sezonda bizleri yeterince strese sokamadığını düşünmüş olsa gerek ki devam etme kararı almış.
Doğaüstü güçlerin cirit attığı Hinamizawa'da, ikinci sezonda anlatılacak her şeyi bitirdiğini sandığınız yerde gene son karesinde dahi Higurashi'liğini bizlerden esirgemeden yeni bir şey ortaya atan ve tam orada biten serinin ardından, oyunlardan hangi bölümlerin uyarlanacağı hala muamma. Animede hiç bahsedilmeyen hikâyeler arasında uyarlanabilecek olanlar şu anda oyunların henüz işlenmemiş bölümleri ve yeni karakterlerin de konuya dâhil olduğu yan hikâyeleri. 3. sezonu tamamen konudan kopuk olmasın diye önceki sezonu bitirdikleri yerden başlatabilirler de. Çünkü emin olun, finalde gördüğünüzü sandığınız kişiyi görmediniz... Higurashi işte.

## The Melancholy of Haruhi Suzumiya (2. Sezon)



### Yayın Tarihi: Haziran (Söylenti)

O'nun normal insanlarla işi yoktur. Uzaylı, zaman gezgini ya da ESP değilseniz zamanını harcamamanız önemle rica olunur. O sıradan şeylerle ilgilenmez, çabuk sıkılır, fikir değiştirir, istediğini yaptırır, şantaj bile olsa gene yaptırır. Haruhi Suzumiya'ya merhaba deyin.
İkinci sezon, ilk sezondaki gibi bir yayın sırası izleyebilir: Yani ilk bölümün konunun ortalarında geçmesi gereken bir yan hikâye olduğu, 4. bölümün aslında 7. bölüm, 5. bölümün ise 3. bölüm olduğu ve böyle giden bir sıra! Bu hesapla izlenmesi güç görünüyor ama zamanla o sırayı oturmak hiç de zor değil, aksine son derece eğlenceli.
Evet, uzun lafın kısası Haruhi severlerin bir seneyi aşkın süredir duyurusunu beklediği ikinci sezon sonunda geliyor. Kesin yayın tarihi, animasyon stüdyosu Kyoto Animaton'ın şu anda üzerinde çalıştığı Clannad serisi bitince duyurulacak. Yeni sezonun Nisan sonu-Mayıs başı gibi başlaması bekleniyor ancak bir ihtimal sonbahara kalabilir.

## Zero no Tsukaima (3. Sezon)

### Yayın Tarihi: Sonbahar

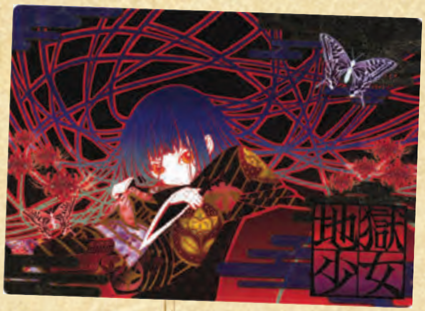


Elit bir büyücü okulundaki birinci sınıfların geleneksel olarak çağıracakları ve ömür boyu birlikte olacakları "familiar"ları için düzenlenen törende; yaptığı büyüler patlamayla ve başarısızlıkla sonuçlanan "Zero" Louis gene etrafındakileri şaşırtmayarak dev bir patlamaya sebep olur. Ama bu sefer bir şey başarmıştır: Dünya'dan bir insan çağırmıştır!
İkinci sezondaki düşüşe rağmen, romanlardaki hikâyenin gidişatına sadık kalınırsa şu an başarılı bir şekilde toparlanabilir durumda olan yeni seri hakkında ne denirse densin, önceki sezonları izlediyseniz üçüncüyü de kaçırmamalısınız.

## Jigoku Shoujo Mitsuganae (Hell Girl Mitsuganae) (3. Sezon)

### Yayın Tarihi: Sonbahar

İntikam duygusu barındıran insanların sadece gece yarısı girilebilen bir web sitesine, kin duydukları kişinin adını yazmaları ve ortaya çıkan gizemli kızla yaptıkları bir anlaşma sonucu bu insanlardan intikamlarını alabilmelerini anlatan Jigoku Shoujo, 3. sezonuyla tekrar işinin başına dönüyor.
Her bölümü tek bir insanın hikâyesi üzerine yoğunlaştığı için çoğu izleyici birbirine benzeyen 10-15



bölüm sonunda bırakmış olsa da, Hell Girl'ün sırrını, dişini sıkıp biraz daha fazla sabredebilenler görebiliyor. Bozulan değerlerden haksız yargılara, saplantılara ve bencilliklerin sonuçlarına kadar sayısız probleme değinen hikâye ağır bir şekilde ilerlemesine rağmen oldukça sevilen bir seri bu. Asıl soru, son derece dramatik ve yerinde bir finalin ardından gelecek olan yeni sezonun, affedilmek için yüzyıllardır çalışan Enma Ai'yi kapsayıp kapsamayacağı.

## School Rumble (3. Sezon)

### Yayın Tarihi: Sonbahar

Belki de en sevilen komedi-okul serilerinden biri olan School Rumble'ı izlemeyenler varsa çok şey kaçırıyorlar. Bir grup genci alın, aralarındaki olayları sürekli yanlış anlamalar ve kendilerince vardıkları mantıksız neden-sonuç ilişkileri ile iyice karıştırın ve başlarından geçenleri kahkahalarla izlemeye başlayın. Tabii her serinin vazgeçilmezi olan karmakarışık ilişki tabloları da var ama içinde dramatik komplo teorileri olmadan bu kadar eğlenerek izleme fırsatı her zaman mümkün olmuyor.
10'ar sayfalık kısa manga hikâyelerinden oluşan bir seri olduğu için, animede bir bölüm içinde 3 ayrı hikâye izliyorsunuz. Kendisiyle ve etrafındakilerle en olmadık şekillerde alay eden School Rumble'ı yeni bir sezonla görmek kesinlikle eğlenceli olacak.






## Reflexion III Kostüm Partisi

Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü tarafından bu sene üçüncüsü düzenlenen Reflexion kostüm partisinin bu yılki tarihi belli oldu. Basın sponsorluğunu Oyungezer'in üstlendiği Reflexion, 3 Mayıs Cumartesi saat 19:00'da Kadıköy Aden Otel'de yapılacak. Detaylı bilgilere bu ay içinde Oyungezer'in ana sayfasından ve forumlardan ulaşabileceksiniz. Ayrıca; www.reflexionparty.info

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



# N.E.M.

## Nothing Else Matters

# GELECEK PROGRAM

### - "MUTFAKTAN BİR SES GELİYOR BEY!" -"SALATALIKLAR! SALATALIKLARI AÇIKTA UNUTTUK"

Oyungezer dergisi, yani sizin derginiz, en sonunda yarı yılını doldurdu... Zaman su gibi akıp geçti, ben de yeni yuvamda altıncı NEM'imi hazırlıyorum. Pek bahtiyarım. Öncelikle sizlere dergimize destek verdiğiniz için teşekkür ediyorum. Sizlerin sayesinde hala yayındayız ve bomba gibi devam ediyoruz...

**NEM++**

NEM köşemde şöyle geriye dönüp baktığımda konularımı tam olarak toparlayamadığımı gördüm. Bunun sebebi, uzun bir ara verdikten sonra NEM'e devam etmem ve de anlatacak çok şeyim olmasıydı. Anlatılacak çok şey olup sayfa sayısı az olunca elbette ki devamlı bölmek zorunda kaldık olayları. Siz sevgi tokuşganı okurlarımın ısrarları üzerine önümüzdeki ay büyük bir ihtimalle NEM'i 4 sayfa yapacağız (sadece gelecek aya özgü olarak). Dört sayfa demek üç sayfa artı bir sayfa demek! Evet, "dört sayfa demek" deyip daha açıklayıcı bir şey yazacağımı sandınız değil mi? Analitik adamım ben kardeşim. Dört eşittir üç artı bir. Üç okuyana bir bedava. Peki bu üç artı biri nelerle dolduracağız?

Benim anlatmak istediğim çok şey var, sizin anlatılmasını istediğiniz çok şey var. Mesela bu Amerika olayı konusunda bir sürü e-mail geliyor, "nasıl yapacaz, nasıl edecez, kapağı nasıl atacaz hocam oralara, üzme bizi anlat, bak gelirken Kayseri pastırması getiririz" diye. Bu konuya değinmek istiyordum aslında ama bu da çok spesifik bir konu olacağından dolayı bundan vazgeçtim diyebilirim.

Ancak bu fazla sayfalarımızda yapılacak başka bir şey biliyorum ben: Evet, doğru tahmin ettiniz, özüme geri dönüyorum ve yurttaşlarıma yeniden metal müzik aşılıyorum. Sağda solda bazen karşılaşıyorum, forumlarda, orada burada, "Göktuğ abi bana metali öğreten adamdır, kendisine buradan teşekkürlerimi yolluyorum" diye. Onlarca defa benzeri olaylarla karşılaştım. Bir şeyler öğretmek benim ne haddime, ben sadece sevdiğim şeyleri sizlerle paylaşıyorum ve tavsiyelerimi dile getiriyorum. Sizler de ilgilenirseniz o bahsedilen konulara eğilip nedir ne değildir öğreniyorsunuz.





Ben yine kendi çapımda metal müzik muhabbeti yapıp sizlere hem bilindik, hem de pek tanınmadık grupları tanıtmayı istiyorum. Elbette ki olaya başından gireceğimiz için Metallica, Megadeth, Iron Maiden gibi gruplardan da bahsedeceğiz. Bunları çoğunuz biliyor olabilirsiniz ama beşinci sınıfa giden, ödevlerini yapan, akşam yatmadan sütünü içen, öğlen teneffüslerinde ise annesinin yaptığı börekleri yiyen ufak bir yavrucağı neden Metallica gibi bir cevherden yoksun tutalım ki? Öyle değil mi? Neden bu yumurcak Britney Spears falan dinlesin ki? O yüzden Metal 101 deyip baştan başlayacağız. İnşallah bu ufak kardeşlerimiz büyüdüklerinde, metal müzik ile aşılandıklarında, gitar çalmaya başladıklarında, Gök abilerini hatırlarlar ve "ulan o herif olmasaydı ben şimdi Puff Daddy dinliyor olacaktım!" derler. Tabii burada yine "kontroversiyal" bir laf edip rapçilerden küfürü yedim ama olsun, sağlık olsun... Ben metal misyoneriyim, bir metal müzik elçisiyim kardeşim. Therion, Iced Earth, Manowar, Rammstein hüööööyt!

**BLU-RAY VS HD-DVD**

Teknolojiyi çok yakından takip eden biri olmama rağmen yeni nesil video olayına girmem biraz geç oldu diyebilirim. Bunun sebebi hala kredi kartı borçlarını ödüyor olmam olabilir. Eheuhu. Neyse, işte olaya gireli yaklaşık bir sene falan oluyor. Her ne kadar şu anda bu büyük format savaşı bitmiş olsa da, ben yine de bu konu hakkında bir şeyler demek istiyorum. Daha doğrusu tavsiye yapacaktım ama HD-DVD zaten plastik diskler cennetini boyladığından dolayı pek yapacak bir şey de kalmadı.

HD-DVD'yi Xbox 360'ımın HD-DVD player'ında (ne kadar mantıklı bir yaklaşım), Blu-Ray'leri ise PS3'ümde izliyorum. HD-DVD'nin Blu'ya karşı benim için tek üstünlüğü fiyatının biraz daha ucuz olması idi. Onun dışında ne yazık ki herhangi bir üstünlüğünü göremedim bu formatın. Disklerin yüklenmesi çok zaman alıyor bir kere... Bir filmi takıyorsunuz, bazı filmler iki dakikada falan yükleniyor. Arka planda ne oluyor anlamıyorum, aktörlere makyaj mı yapıyor alet nedir?

Ayrıca HD-DVD'nin kapasitesinin azlığından ötürü de Extra Feature'ların tek DVD'ye sığmaması ve de iki HD-DVD'lik setlerin piyasaya çıkması gibi bir sorun yaşadık. Bakınız Transformers filmi... Renkler de bana pek berrak gelmedi HD-DVD'de. Böyle bir solukluk vardı, en aksiyon dolu filmlerde bile.

Sony firması (favori elektronik firmamdır),




silindir gibi, Toshiba'yı ezdi ve yufkaya çevirdi. O yufkadan Japonya'da Toshiba'dan ne gözlemeler yapmışlardır lan. Üfff, böyle böcekli, akrepli makrepli gözlemeler... Ankara'da Maltepe Pazarı'nın girişinde bir gözlemeci vardı, şişman, bıyıklı bir amcamız. Herifin bir gün güldüğünü görmedim. Devamlı dert içindeydi adam. Halbuki o gözleme kokusu içinde, o ızgaranın önünde kış vakti sıcak sıcak gözleme koklamaktan daha güzel ne olabilir ki? İnsan ufak şeylerle mutlu olmasını bilmeli arkadaşlar. İşte ben bu yüzden burnum ile mutlu değilim. Puhahah!

Ulan saçmalamaya başladım yine. Neyse,






onu diyordum, gözleme süper bir yiyecektir. Böyle gazete kağıdına sararsınız, peynirli maydanozlu gözlemeyi, yanında ayran. Ufff. Ben iki kutu ayran alırdım hep. Birinciyi şöyle bir yarısına kadar içip gözleme için giriş yolunu açar, boğazımı sulandırırdım. Sonraki iki yarım kutuyu gözlemeyle beraber içer ve son yarım kutuyu da gözlemeden sonra "Finish Him!" tarzında içer olayı bitirirdim. Buradan o amcaya sesleniyorum, hayat güldükçe güzel be bilader... Bir de babamın icadı "ÜmPi" vardır, Ümit-Pide. Onu da GUM'ların birinde sizlere gösterebilirim.

Blu-Ray diyorduk heralde... Evet, Sony format savaşını kazanıp yine zirveye kondu. Bu olay tabii ki PS3 satışlarını da arttırdı. Artan tek şey PS3 satışları olmadı tabii, Blu-Ray disklerin fiyatını da düşürmemeye başladı herifler. Tabii şimdi ortada sadece bir format kalınca adamların rekabet edecek bir hedefi kalmadı. O yüzden bu konu aslında beni biraz üzdü ancak yaklaşık bir sene sonra Blu-Ray'lerin de aynı şu anda DVD'lerin başına geldiği şekilde ayağa düşeceğine inanıyorum.

Amerika'da yaşamanın güzel yanlarından bir diğeriyle karşılaştım bir kaç gün önce. Amerika'da BestBuy diye bir mağaza zinciri var. Buranın en büyük teknoloji mağaza zinciri, benim de favori mekanlarımdan bir tanesi. Heriflerden HD-DVD player aldığım ve de HD-DVD'ler format savaşını kaybettiğinden dolayı bana 50 dolar gönderecekler! Kendi dükkânlarından bu player'ı alan tüm müşterilerine yolluyorlar tabii, sadece bana değil. İşte müşteri hizmeti böyle olur diyorum. Türkiye'ye döndüğümde hala 150 dolarlık




Sony fotoğraf makinesini bile kilitli cam dolapta saklayıp sanki hayvanat bahçesinde kaplanlara bakar gibi 3 metre öteden milletin o makinalara baktığına şahit oldum. Hatta oradan bir de tip gelip "yardımcı olabilir miyim?" diye soruyordu. Olabilirsin yavrum, ben şu makinadan 3 kilo, ötekinden 2 kilo istiyorum... Olm bırakın şu cam dolap olayını, açın oraları, millet eline alsın, oynasın, denesin, beğendiğini satın alsın. Ne bu ya? Sanki Mars'tan gelmiş taş örneği saklıyor adamlar. Neyse coştuk yine. Bu gidişle aklımdakileri yine iki sayfaya sığdıramayacağım, o yüzden hemen alakalı bir konuya geçiyorum...

**FİLM İNCELEMELERİ**

Son aylarda film repertuarımı oldukça arttırdım. NEM köşemden, her ay yaklaşık 20 adet film incelemesi yapmak istiyorum. Tabii yirmi tane incelemeyi bir sayfaya nasıl sığdıracağız? Kısa incelemeler olacak bunlar, bir paragraf veya bir cümle. Film izlemeyi çok seviyorum, kendimi 2 saatliğine bambaşka dünyalarda buluyorum. En son Alice'in harikalar diyarında bulmuştum yalnız, çok canım sıkılmıştı. Neyse ki sonra Alice bana kendi odasını falan gösterdi, oralar filmde çıkmadı ama benim sıkıntım geçti. Eheuheuhe.

Saçma filmleri sevmem, böyle Amerikalıların "Chick Flick" dedikleri veya benzer bir türe "Popcorn Movie" dedikleri genellikle içinde Jessica Alba falan gibi aslında pek bir şeye benzemeyen ama kamera önünde millete ilah gibi tanıtılan tiplerin olduğu filmleri pek izlemem. Ama tabii bazen zorunlu olarak bunları da izliyorum, o yüzden NEM köşesini okuyan kız arkadaşlarımız telaşlanmasınlar, chick flick'lerin bile incelemelerini yapacağım ve her filme NEM Star'ı vereceğim. Çok heyecanlanıyorum, ilk ay en sevdiğim filmlerden başlayacağım ki canınız sıkıldığında 5 NEM yıldızına sahip birtakım filmlerden haberdar olun, gece canınız sıkıldığında "ulan hangi filmi izlesem" demeyin.

**GUM**

Bu ayki DVD'mize baktıysanız GİM'den sonra bir de GUM'un geldiğini göreceksiniz. Yani didindim, çabaladım ve saçmalama sınırlarımı zorlayarak sadece siz sevgili okurlarım için yine yarım saati aşkın bir yapım ortaya çıkarttım. Eğer GUM'u izlemediyseniz bu ayın tarifini burada vermek istemiyorum. İzleyip öğrenin, isterseniz deneyin. Buradan itiraf etmek gerekirse ben bir bardak içtikten yaklaşık 1.5 saat sonra ishal oldum. Buradan sorumluluğumu yerine getirip bu uyarıyı veriyorum. Önümüzdeki aylarda formüllerime ishal etmeyecek türden şeyler katmayı düşünüyorum. Aspirinli kolalı hıyar olabilir mesela. Ya da haşlanmış patatesli hıyar falan... Ancak GUM projesi aklıma gelmeden evvel, daha doğrusu aklıma geldiğinde ancak uygulamaya geçmeden evvel bir kağıda aklıma gelen en güzel (dolayısıyla en saçma) tarifleri zaten yazdım. Şu anda aklımda bizlere bir sene yetecek kadar tarif var. O yüzden elimden geldiğince (ve de mutfağı yakmadıkça) her ay sizleri mutfağıma konuk etmek istiyorum.

GUM'u yaptıktan sonra şöyle bir oturdum düşündüm, "n'apıyorum lan ben?" dedim. "Acaba 13 senelik yazarlık hayatımın saçmalama sınırını bu olayla mı zirveye ulaştırdım?!" diye sordum kendime. Bir an "çok saçmaladım, vazgeçiyorum!" dedim ama hayat kısa bilader. Benim yaşayış tarzımı biliyorsunuz zaten, hızlı yaşa, 75'te öl. O yüzden aklıma geldi, enteresan ve saçma bir projeydi ama yine de yaptım. South Park türü, alakasız, saçma sapan şeyler benim çok hoşuma gidiyor. Önümüzdeki ay konuk aşçılarımız da olacak. Öncelikle Konfi'yi davet etmeyi düşünüyorum. Çin usulü hıyar kavurma yapsın diye.

Önümüzdeki ay için kulaklarınızı hazırlayın, bir tane ıslak mendil hazırlayın, metal müzik olayına geri dönüp kulaklarınızın pasını sileceğim, silerken o mendili kullanmak istiyorum. Pas zararlıdır tetanoz falan oluruz şimdi. O yüzden herkes MP3 player'ını veya bilgisayarını ve hoparlörlerini (apörlör diyenleri öperim) hazırlasın.

NEM'in gidişatı konusunda NEM köşesinde görmek istediğiniz başka şeyler varsa, fikirlerinizi bana e-mail ile belirtirseniz sevinirim. O sevinçle sizleri öperim.

**Göktuğ Yüksel**



# HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

## Yavru İşaretler



**Oyun sektörünü etkileyecek konularda Türkiye'de kişi ve kurumların birbirinden habersiz olarak çalıştıklarını gördük.**

Ülkemizde oyun sektörünü oluşması için geciktiğimizi tekrar tekrar yazdık durduk. Bunların nedenlerinden bahsettik, ülkemizin bu sektörde ne şekilde yer alabileceği konusunda nacizane tavsiyelerde bulunduk. Ama konuşmak, yazmak yeterli değil, bu sektörde çalışan insanların bir araya gelmesi lazım. Hep söylediğim bir şey var: Ülkemizde oyun gelişimi konusunda bir bilgi birikimi ve fikir havuzu oluşması lazım herkesin faydalanabileceği. Oyun dergileri, siteleri, geliştiriciler, dağıtıcılar ve akademisyenlerin bir araya gelmesi lazım bunun için.

Bu konuda Mart ayında güzel bir ilk adım atıldı. Geçtiğimiz yıl bir araya gelip fikir alışverişinde bulunma şansını bulduğumuz değerli Başkent Üniversitesi öğretim elemanları Doç Dr. Mutlu Binark ve öğretim görevlisi Günseli Bayraktutan'ın liderliğinde iki çalıştay düzenlendi. Birincisi 4 Mart'ta Ankara'da, ikincisi de 14 Mart'ta İstanbul'da düzenlenen Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Paneli Çalıştayı gibi çalışmaların ülkemizde çoğalması lazım. Ufacık bir mekanda yapılan bu çalıştay sayesinde, Türkiye'de oyun sektöründe sözü geçen herkes bir araya gelme, fikirlerini paylaşma fırsatı buldular. Henüz emeklemeye başlayan Türk oyun sektörünü, dünyanın 40 milyarlık dev oyun sektörünün neresine konumlandıracağımızı bulabilmek için atılmış bir ilk adımdı bu çalıştay.

Bu panellerde önemli bir şey dikkatimizi çekti yine: Oyun sektörünü etkileyecek konularda Türkiye'de kişi ve kurumların birbirinden habersiz olarak çalıştıklarını gördük. Oyunlarla ilgilenen her Türk'ü etkileyecek bir gelişme var: Tüm İnternet Evleri ve Turizm ve Kültür Bakanlığı tarafından geliştirilen Yavru İşaretler projesi, oyunları tür ve içeriklerine göre yaşlara göre kategorilendirecek. Tıpkı TV programlarının yaş ve içeriği konusunda bilgi veren Akıllı İşaretler gibi düşünülmüş, her ülkede uygulanan ve ebeveynlerin bilgilendirilmesi açısından Türkiye'de de olması gereken bir gelişme.

Yavru İşaretler Sınıflandırma Sistemi'e göre oyunların yaşlara uygunluk düzeylerine göre yaş grupları, 3, 7, 12, 16 ve 18 olmak üzere beş gruba ayrılıyor. Zararlı etkisi olabilecek içerik alanları ise şiddet ve korku, cinsellik ve olumsuz davranışlar (ayrımcılık, alkol ve sigaranın aşırı kullanımı, madde kullanımı, yasa dışı davranışlar ile kaba konuşma, küfür, ırkçılık) olarak belirlenmiş.

Sistemin bize göre eksik yanları var, fikirlerimizi belirtmek için Kültür ve Turizm Bakanlığı ve Tüm İnternet Evleri ile görüşmek üzereyiz. Ama bu yazının amacı, bu sistemin eksiklerini irdelemek değil. Öyle veya böyle Şubat 2007'den beri haberimiz olan bu sistemi geliştirenlerle neredeyse bir sene sonra bu panel sayesinde ilk kez bir araya gelebilme fırsatı bulmuş olmamız önem taşıyor. Türkiye'de oyunla profesyonel olarak uğraşan herkesin katılacağı bir platformu hızla oluşturmanın zamanı geldiğini gösterdi bu bize. Harekete geçmek için geç bile kalındı.

### BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA MERKEZİ

**Birçok insan bana soruyor: *"Sen gerçekten sigara içiyor muydun? Hiç düşünemiyorum seni sigara içerken…"* Şu anda ben de kendimi sigara içerken hatılamıyorum, ama evet, 3-4 yıl öncesine kadar sigara içiyordum, hem de çok. Ama bırakmak istedim ve şak diye bıraktım.**

**Sigarayı bırakmak için 3 altın kural var:**

**1- Sigaradan nefret etmelisiniz. Eğer karşılaştığım bazı taksi şoförleri gibi *"bu meret de kötü ama seviyorum bea!"* diyorsanız, işiniz çok zor. Sigaranın üstünüze sinen leş gibi kokusundan, ağzınızda bıraktığı tattan, bir kimyasalın bedeniniz ve beyniniz üzerinde sizin iradenizden daha fazla kontrolü olmasından nefret etmeniz lazım. Tuhaf gelecek ama, sigara içtiğiniz için kendinize öz saygınız azalıyorsa, sigarayı bırakmanız çok daha kolay olacak.**

**2- Mekan değiştirmelisiniz. Sigara bir fiziksel alışkanlıktan çok, el ve ağız alışkanlığı. Elinizi oyalayacak bir şeyler bulmak da önemli (kalem çevirmek, anahtarlıkla oynamak gibi). Ama daha da önemlisi, her zaman sigara içtiğiniz, sigara içmekle özdeşleştirdiğiniz mekânlardan bir süre uzak durmalısınız. Eğer iş yerinizde bilgisayarınızın başında, kahveyle birlikte sigara içmeye alışıksanız, bilgisayardan ve iş ortamından derhal uzaklaşmalısınız. Bu zor bir şey, ama benim durumum da böyleydi.**

**Peki ben ne yaptım? Sigarayı bırakmaya karar verdiğim ay ailem tatile gidiyordu, ben de onların peşine takılıp daha önce hiç gitmediğim yerlere gittim. Orayla bağlantılı bir sigara isteği yoktu içimde. Eh, anne babanın yanında sigara içmek pek hoş olmadığı için, 15 günde arındım.**

**3- İlk haftayı kazasız atlatmalısınız: Sigaranın fiziksel baskısını en çok ilk hafta hissedeceksiniz. Sinirlilik, yüzde gerilme, titreme vs. gibi sendromlarınız olacak. Bu fiziksel sendromları azaltacak en iyi yöntem ise akapunktur. Üstelik, hiç de pahalı bir şey değil, mesela, hala yapıyorlar mıdır bilmiyorum, İstanbul Adatepe Kızılay'da 20 YTL'den 2 akapunktur seansıyla işlem bitiyordu.**



# RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

## Okyanusa dökülen çöl

Size de oluyor mu, bilmem… Hani bazen uyanır uyanmaz, yani dünyanın seslerini yeniden duymadan, gözleriniz üstünüzde duran tavanı algılamadan, paniklemeye hazır yanınız saatin kaç olduğunu merak etmeden hemen önce, yani gerçekten "uyanır uyanmaz"; tüm hücrelerinizdeki suyu bir şekilde kaybetmiş olduğunuzu fark edersiniz. Sanki çok uzun, rüzgârlı bir çöl yolculuğundan çıkmışsınızdır, burnunuzdan aldığınız her hava zerresi, soluk borunuza ulaşamadan bir yerlere saplanıp kalır. Bütün geceyi rüzgârlı bir çöl yolculuğunda geçirmişsiniz gibi… İrice bir bardak suyla çözersiniz sorunu. Çatlaklar yumuşar, buruşan hücreler kendine gelir. Bir pencere önü çiçeği gibi, suyu bulunca hemen güneşi aramaya başlarsınız. Gün başlar. Çöl biter.

**Suyun damladığı çatlak genişledikçe, çöl küçüldükçe, sular çoğaldıkça, siz uyandıkça, okyanus başlar.**

Suyun derman olamayacağı kadar çölleşirsiniz bazen de. Kafanızın içi de en az burnunuz kadar kurumuştur. Aklınızdan geçirmeye çalıştığınız her fikir kırıntısı, bir yerlere saplanıp kalır. *Çaresizliktir* adı genellikle. İçinden çıkamadığınız, çıkma ümidini de kaybettiğiniz bir çölde yalnızsınız ve kaybolmuşsunuz gibi. Bazen de buna *umursamazlık* derler… Öyle içe kapanmışsınızdır, o kadar kalınlaştırmışsınızdır ki kabuğunuzu, zaten bırakın suyu, taşlar kayalar yağsa bile tepenizden, bana mısın demez o kabuk. İçerde siz yoksunluktan çatır çatır parçalanırken, kabuğunuz yekpare durur yerinde. İnatçı bir vurdumduymazlıktır bu, sanki vurulunca duymamak daha az acıtıyormuş gibi.

### ÇÖLÜN IŞIKLARI

Ruhunuzun kuruduğu, bütün çabalarınıza rağmen hiçbir şeyin ilginizi çekmediği çöl yolculuklarına çıkarsınız zaman zaman. Bunun bir ismi yoktur çünkü genellikle kimsenin fark etmesine izin vermezsiniz, kimse bir isim verecek kadar bilmez halinizi. İyi insanlar, renkli ortamlar, az rastlanır fırsatlar birer birer önünüzden geçip gider. Bir tanesini bile durdurup "ben de varım" diyemezsiniz. İçinizden gelmez, gelse de çölün öylesine derinlerine yürümüşsünüzdür ki artık, sesinizi duymayacaklarını bilirsiniz. Bir yardım çığlığı atmaya bile haliniz yoktur ayrıca. Yorgun ve susuz, halsiz ve bomboş, inançsız ve isteksiz, buruşup bir köşede, uyursunuz. En kötüsü budur. Biri ya da bir şey çölün ışıklarını söndürene kadar uyursunuz.

Eğer kendi çölünüzün aşığı olmadıysanız tüm o yoksunluk sürecinde, kendinize gelmek için zaten ya "bir şey" bekliyorsunuzdur ya da "birini". İnatçılık etmez de "o" şeyi ya da "o" kişiyi beklemek yerine herhangi olanını kabul edersiniz su şıpır şıpır damlamaya başlayacaktır, tam gözlerinizin üstüne. Tam da çöl ışığıyla kör olan yerlerinize… Artık inat da edemezsiniz, sırtınızı da dönemezsiniz, tekrar dünyaya dokunma zamanı gelmiştir artık. Suyun damladığı çatlak genişledikçe, çöl küçüldükçe, sular çoğaldıkça, siz uyandıkça, okyanus başlar.



### HERKES KENDİ OKYANUSUNDA

Hangisi daha tehlikelidir bilmiyorum; sadece size ait olan bir çöle kilitli kalmak mı, yoksa milyonlarca başka canlıyla birlikte kocaman bir okyanusta kendinizi akıntıya bırakmak mı… İkisinin birden aynı anda olamadığını biliyorum ama. "Günde yarım saatimi kendime ayırıyorum" cümlesi külliyen yalan. O yarım saatte ancak ve ancak günün diğer 23,5 saatine acıyacak vaktiniz oluyor. Ya da daha pozitif bir gününüzdeyseniz, o yarım saati diğer saatlere hazırlanmak için kullanıyorsunuz.

Çölünü seven ama kendini oraya kilitlemeyen (orada bir çöl var uzakta, o çöl bizim çölümüzdür der gibi oldu) biri olarak tek önerim var: Korkmayın. Yalnızlıktan da kalabalıktan da, susuzluktan da boğulmaktan da, duymaktan ve duyulmaktan, anlaşılmaktan ve anlayamamaktan, ışıktan ve karanlıktan… Hepsini tatmadan "siz" olmuyor. Vücudunuzun yüzde 80'i sudan mı oluşuyor? Geri kalan yüzde 20'nizi, çölünüzü yok saymayın. Okyanusa dökülen her bir kum zerresinin bir ana karşılık geldiğini ve sizi oluşturan bütünün bir parçası olduklarını unutmayın.



# CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

## Cesur Yeni Dünya



**Göktaşı B-612 Birisi bir koyun istiyorsa, bu onun varlığının kanıtıdır**

Herkesin hayatını değiştiren kitaplar vardır. Karakterini, düşüncesini etkilemiş, asla unutamadığı. Beni etkilemiş çok kitap olsa da, okuduğum çok şey beni değiştirse de sanırım izleri en derinde yatan Küçük Prens'tir. Çocukluğuma dair çok az şey hatırlıyorum artık. Ama bu silik hatıralar içinde Küçük Prens'i nasıl okuduğum, fil yutmuş bir boğa yılanı çizip gördüğüm her büyüğe bu ne diye sorduğum gün, dün gibi aklımda.

Hâlâ okuduğumda etkileyip düşündürüyor beni. Hâlâ anlayabilmiş değilim tam olarak bu kitabın içindeki her şeyi. Anlamam da gerekmiyor. Aslında kısa da bu kitap, insan her ayın başında bir kere okumalı. Çok okursak çok anlayacağımızdan değil aslında. Çok okursak Küçük Prens'in sözlerini unutmayız belki hiç diye. Çünkü hayatta çabucak unuttuğumuz her şey, yaptığımız her hata var bu kitapta. Ya da hiç yapmamalı bunu, her okuduğumuzda bir parça kaybediyor sözler anlamını belki de.

Büyüdüğüm zamanlarda Küçük Prens'in gerçek olmadığını düşündüğüm çok oldu. Bu yüzden kendime güldüğüm de. Aslında Küçük Prens'in hikayesi ne kadar gerçek, bilmiyoruz. Bir Türk'ün bulduğu B-612 isimli bir göktaşı yok mesela. Olsa ne güzel olurdu diye düşünmüşümdür hep. Ama Saint-Exupéry'nin uçağının kaza yaptığı ve bir çöle düştüğü gerçek. O zaman Küçük Prens de gerçek olmalı. Hem birisi bir koyun istiyorsa, bu onun varlığının kanıtıdır zaten.

### Bedevi

Saint-Exupéry kaza yaptığı çölden döndükten sonra hiç bahsetmemiş kimseye Küçük Prens'ten nedense. Büyüklerin ona inanmayacağını düşünmüş olmalı. Ama çok susuzluk çektiğini anlatmış. Sonra onu bir bedevi bulmuş ve kurtarmış. Aslında çok garip değil mi? Bir bedevinin neden umrunda olsun ki o dönemin en iyi pilotlarından biri, en iyi yazarlarından biri olması? Bedevi dediğin ne uçar ne de Saint-Exupéry okur. Çölde bir gariban bulmuş susuz kalan ve kurtarmış. Aslında o bedevi olmasa Saint-Exupéry hiçbir zaman anlatamayacakmış Küçük Prens'in hikayesini.

Sonra çok uzun yıllar bahsetmemiş Saint-Exupéry Küçük Prens'ten. Ama İkinci Dünya Savaşı başlayıp da ülkesini Almanlar işgal edince fikri değişmiş olsa gerek. Fransız ordusunda pilotmuş ama ülke daha savaşın başında su koyuverince o da Amerika'ya kaçmış. Çok bunalmış, nefret etmiş olmalı savaştan. O zaman karar vermiş işte Küçük Prens'i anlatan kitabını yazmaya. Küçük Prens yayınlandıktan bir sene sonra savaşmak için Avrupa'ya geri dönmüş Saint-Exupéry. Korsika'da bir havaalanı varmış, orada sürgündeki Fransız kuvvetleri için uçmaya başlamış. Amerikalılar P-38 vermiş onlara ama uçaklar kötü durumdaymış hep. Bir gün havalanmış Saint-Exupéry Korsika'dan, bir daha da kimse haber alamamış ondan. Çoğu kişi Küçük Prens'in gezegenine gittiğini düşünmüş. Kimi büyükler de "intihar etti o" demişler. Ama buna inanması zor. Bütün o savaş çılgınlığı içinde aslında koyunun gülü yiyip yemediğini aklına takmış olması daha muhtemel bir durum gibi.

### Alman

Sekiz sene önce kararlı bir araştırmacı Marsilya açıklarında Saint-Exupéry'nin uçağını buldu. Göktaşı B-612'ye gittiği falan yoktu. Düpedüz düşmüştü uçağı işte. Ve O da içinde ölmüştü. Beş sene önce uçağını çıkardılar ve bir müzeye koydular. Ondan geriye kalan, tenekeden bir yığın, sadece ölüm kokan. Ve üç gün önce 88 yaşında, Horst Ripper adında bir Alman çıkıp Saint-Exupéry'nin uçağını kendisinin düşürdüğünü itiraf etti. Denizin üstünde uçarken görmüştü kendisinden düşük bir irtifada P-38'i. ME-109'unu kullanarak keskin bir dalış yapıp kanadından vurması hiç de zor olmamıştı.

Belki de dünyada bugüne kadar yazılmış en masum ve en sevgi dolu kitabın yazarını öldürmüştü. Ve suçluluk içindeydi. Çünkü kendisi de Saint-Exupéry'nin romanlarını okuyarak büyümüştü. Saint-Exupéry'nin romanları cesaretlendirmişti onu pilot olmak konusunda. Ve o Küçük Prens'in dostunu öldürmüştü. Dünyaya yabancı bir bedevinin kurtardığı hayatını almıştı Saint-Exupéry'den. O olduğunu bilse ateş etmezdi elbette. Gökyüzünü aşkla betimlemeyi en iyi bilen, pilotların duygu ve düşüncelerini en iyi anlatan yazardı Saint-Exupéry. Hayrandı ona. O olduğunu bilse ateş etmezdi.

# digitallife

TEKNOLOJİ ve YAŞAM KÜLTÜRÜ DERGİSİ

- **Digitallife** baştan aşağı yenilendi...
- **Digitallife** her sayısında; En yeni LCD Plazma TV'ler, telefonlar, laptoplar, kameralar medya çalarlar!
- **Digitallife**'ta incelemesi yapılan ürünlerin hepsi Türkiye'de var!
- **Digitallife** okumadan elektronik bir ürün almayın!
- **Digitallife,** yeni yüzüyle bayilerde...
- **NİSAN SAYISINDA SÜRPRİZLERE HAZIR OLUN**



# POSTA İDARESİ






## YAZILARINDA KAN KOKUSU OLSUN... KANIYLA YAZAN, RUHUYLA YAZAR. (FRIEDERICH NIETZSCHE)

**ÇAĞLAYAN BİR MEKTUP**
Bir oyun dergisine nasıl mektup yazılır? Hele bu karalayacağınız (hatta sanal diyarlarımızın 1 ve 0'ları ile ifade etmeye çalışırsam, klavye üzerinde parmak trampeti çalarak "tuşladığımız") mektubu bir oyun dergisine yazıyor gibi değil de, bir dostla tatlı tatlı sohbet ediyormuş gibi hissederek döküyorsanız Word belgenize, hangi cümleleri seçmek gerekir? Ben en sıcağından bir merhabayı başlangıç olarak uygun gördüm kendime, sana da uygunsa sevgili Mehmet, devam edelim sohbetimize.
**Merhaba Aslı, sana da sıcacık bir merhaba.**

Madem sohbetten açıldı konu, uzun süredir aklımı kurcalayan bir düşünceyi paylaşayım seninle. İşinde oyun, evinde oyun ve hayatında oyun olan biri olduğunu düşünüyorsundur (ki son kelimenin altını çiziyorum fosforlu kalemle, yanılgıdan uyandırmak adına).
**Doğrusunu istersen bundan çok emin değilim. Oyunlarla iç içe bir hayatım olduğu doğru ama tahmin ettiğinden çok daha az oyun oynuyorum. Ama senin nereye varmaya çalıştığını görebiliyorum (çaktırma ama ben mektubun tamamını okuduktan sonra giriyorum bu cevapları), devam edelim.**

Bense biraz daha vahim bir tablo çizmeyi düşünüyorum sana: Daha hiçbir şey görmedin, görmedik! Hayatımızda oyun olduğunu sanıyoruz ancak henüz tam anlamıyla hayatla iç içe geçmiş, hatta hayatı ele geçirmiş oyunlarla karşılaşmış bir nesil sayılmayız. Sanal diyarlarda görkemli itibar kanatlarına sahip olan fakat bilgisayarın kapama tuşuna bastığı anda kanatları kırılan, bu iki uç gerçeklik arasında sıkışmış kalmış insanların sayısının günümüzde giderek arttığını gözlemlesem de, daha oyunlar gerçek anlamda hayatlarımızı ele geçiremedi diyebiliyorum haddim olmayarak.
**Bu sayfanın bütün hadlerini sana hediye ediyorum, tepe tepe kullanabilirsin.**

Küçücüktüm ufacıktım, top oynayıp acıktığım zamanlardı.
**Biliyor musun, benim de öyle zamanlarım oldu. Çok severdim o zamanları, özellikle acıkma kısımlarını. Ben küçükken çok şişmandım biliyor musun? Sonra o zamanların Ziya Gökalp tarafından yazıldığını öğrendim. Çocukluğuma kelimelerini vermiş insanın Ziya Gökalp olmasından utanarak hemen zayıfladım. Ben o zamandan beri hep yeşil elma yedim.**

Hayal meyal hatırlıyorum kasetçalara -müzik dinleme amacında olmadan- takıp 'play' tuşuna bastığımız kasetleri. Oyun başlardı, birbirine eklenmiş beyaz kare ve mor dikdörtgeni geometrik şekiller olarak değil, soluk yüzlü ve mor takımlı bir adam olarak resmederdi hayal gücümüz. Şimdiki oyunlarda ise karakterimizin, derinleşmiş alın çizgilerinden sekerek süzülen ter damlasının yolculuğunu izleyebiliyoruz, rakiplerine güç gösterisi yapan ekran kartlarımızın hizmet sunabildiği sınırlar içerisinde.

Ama yıllar önce aklımızın hayal dahi edemediği, gözlerimizinse görmek için 10 yıl beklemesi gereken görüntüleri monitöre taşımayı başarmış olmanın oyun firmalarına yeteceğini düşünebilir miyiz? Yanıtı biliyorsun. ***(İşte bu anlarda çok geriliyorum, ya bilmiyorsam? Sakin olmalıyım, derin nefes, huh: Düşünemeyiz! Di mi?-MK)*** Göz kısmı için araştırmalar devam ediyor; daha iyi grafikler, daha da iyi görüntüler için yarışıyor şirketler. Tam "ekran için mükemmele ulaştık" dediğimiz noktada üçüncü boyut devreye girecek, projeksiyonlar yardımıyla görüntülenen hayalet nesneler canlanacak önümüzde. Göz ele geçirilince buruna sıra gelecek; gerçekçiliğe ve mükemmelliğe bir adım daha yaklaşmak için oynadığımız oyunun sahnelerinin kokusu yayılacak etrafa. Savaş alanında ceset kokuları, zindanlarda küf kokuları duyacağız kesif kesif. Belki sonra dokunma duyumuza göz dikecekler, Call Of Duty 9 oynarken vurulduğumuzda sırtımızda ince bir sızı ve sıcaklık hissedeceğiz.

Öyle bir an gelecek ki 2. paragrafımda dile getirdiğim iki uç gerçeklikten biri diğerinden daha gerçek olacak. Ama bu gerçek hayatın gerçekliği değil, sanal hayatın gerçekliği olacak. Çok mu karamsar düşünüyorum, bilmiyorum. Yalnızca kanatlarının kırılmasından korktuğu için bilgisayarının kapama tuşuna basmaktan çekinen insanların sayısının artması endişelendiriyor beni. Sen ne düşünüyorsun? Biraz çıkıp temiz hava almak, bu güzel bahar gününde fena mı olurdu?
**Hava gerçekten de güzel bugün İstanbul'da, bilmiyorum İzmir nasıl ama... Gerçekten güzel olurdu dışarı çıkmak... Çizdiğin tabloya katılıyorum (tablonun içine giriyorum anlamında değil tabi=), bir yapısal analiz olarak olayın gittiği yönü doğru çizdiğini düşünüyorum. Ama tekrarlamaktan yorulmayacağım gibi, iktidarı direniş olmadan düşünmenin bir anlamı yok. Hayatlarımızı şekillendiren meta-strateji bizi bir yöne doğru götürüyor ama bizim ona dayanmak için taktiklerimiz her zaman olacak. Oyunlar zamanında bu taktiklerden en güçlüleriydi; gitgide bizi belli yönde uysallaştıran araçlara dönüşseler bile her zaman içlerinde direnişin öğelerini taşıyacaklar. Sanal gerçeklik ve hayatın gerçekliği, ancak analitik kategoriler olarak ayrıştırılabilirler, iki ayrı varlık düzenine işaret etmiyorlar. İkisi de aynı anda içimizde (ya da: aynı anda ikisinin de içindeyiz), sürekli bir pazarlık halindeyiz ve hangisinin bizi daha çok özgürleştirdiği sorusunun cevabı her zaman değişecek. Sokaktan tanklar geçerken, örneğin Psychonauts oynamak bizi özgür kılacak ya da bu güzel bahar gününde, eve kapanıp Armed Assault oynamak yerine dışarı çıkmak...**

Yavaş yavaş sonlandırayım mektubumu. Umarım 1 ve 0'lardan oluştuğu için içeriğindeki duyguların da sanal olduğunu düşünmezsiniz, zira derginizi ve sizleri çok seviyorum. Sevgilerimi kucak kucak sunarken, mektubumu kırpacak altın makastan da fellik fellik kaçarım :)
**Biz de seni seviyoruz Aslı, iyi ki uğradın Posta İdaresi'ne. Bu soğuk devlet kurumu ancak sizin ziyaretleriniz sayesinde sıcak, düşünceli ve kahve kokulu (ki en sevdiğimiz kokudur hayatta!) bir yer haline geliyor. Altın makasın -hafif düşer**

### NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane Okur-Yazar" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken, PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Lost: Via Domus'tan geliyor.



Yanıtlarınızı en geç 15 Nisan günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

### GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



Nero: Tek yapman gereken alçıya imza atıp birkaç tatlı sözcük yazmaktı, neden küfür yazdın?!?!?!

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
**Emre Can Aydın**

**gibi olan- bir cümle dışında yanına hiç yaklaşamadığını bilmeni isterim. Buradaki kesif kan kokusunu kötüye yormamam gerektiğini biliyor, sana kocaman sevgilerimi sunuyorum.**

Not: Sütlü kahve için teşekkürler, sohbetin yanında enfes gitti gerçekten.
Aslı "Çağlayan" Bingöl

**Nota cevap: Rica ederim Aslıcığım, umarım süt ayarını iyi yapabilmişimdir, ben kahveyi sade içerim de. Doğru şeyi yaptığımdan emin olmak istedim sadece...**

**HAYALETTİN**
Selamlar Oyungezer ailesi ve Posta İdaresi'nin Kane'i Mehmet abi (başı kötü oldu ama dur bakalım...)
**Önemli değil Barkıncığım, dert etme. "Nasıl başlarsa öyle gider" dünyanın en büyük yalanlarından biridir, benzerleri için (bkz. Başlamak bitirmenin yarısıdır) (bkz. İnanmak bitirmenin yarısıdır) ve hatta (bkz. Bitirmek bitirmenin yarısıdır).**

Evde hayalet gibi dolanırken aklıma çok sevdiğim insanları barındıran bir yere mektup yazmak geldi.
**Ben bu söylediğinden kafamda şöyle bir şey canlandırıyorum: Bir Barkın, kafasından aşağı beyaz bi çarşaf geçirmiş, "huuu, huuu" diyerek evde dolaşıyor; derken yaptığı işin anlamsızlığını fark ediyor ve bize mektup yazıyor. Doğru mu?**

Fikirlerimin örtüştüğü, insanı fikirleriyle besleyen bir ortam burası. Güzel, sıcak bir "aile" gibisiniz gerçekten. Mektubu yazarken bile ellerim titriyor, buluşmalara gelsem ne olur tahmin edin artık. Neyse seni fazla sıkmayayım, sorularıma geçeyim.
**Beni hiç sıkmıyorsun da, bu heyecan neden? Biz bizeyiz şurda, 20'ye yakın Oyungezer çalışanı ve 8000 okur, heyecanlanacak ne var=)**

1- Yavaş yavaş anime kültürüne ısınıyorum. Hellsing'le başladı bu ısınma, sonuna kadar gidecek sanırım. Acaba anime olarak bir favoriniz(leriniz) var mı?
**Vallaha bu konuda yapabileceğim tek şey Miyazaki'nin tüm filmlerine bayıldığımı söyleyip pası İpek'in anime köşesine yollamaktır. Kız her ay ne güzel şeyler yazıyor öyle ya...**

Okurumuz Emre Can Aydın'ın Army Men çalışması. Sanırım bu askerler BtG'li isyankârlar. Tabii ki başarısız oldular.




2- Felsefe ve siyasetle çok ilgileniyorum. Etrafımdaki insanlar kendimi bunlara kaptırırsam sorunlar yaşayacağımı söylüyorlar. Sizce haklılar mı?
**Evet haklılar. Farklı odakları olsa da, doğru düzgün yapılan siyaset bilimi ve felsefenin ortak bir amacı vardır: sorunsallaştırmak. Etrafımızda, gündelik hayatımızda, yaşam biçimlerimizde normal kabul ettiğimiz, sürekli tekrarladığımız, bize öğretilen ya da bizim öğrettiğimiz şeyleri sorunsallaştırmak, onların söylemini çözümlemek, tarihlerini görmek, sebeplerini sorgulamak... En azından ben böyle görüyorum. Dolayısıyla evet, eğer kendini felsefe ve siyaset bilimine kaptırırsan (ve sosyolojiye ya da tarihe) sorunlar yaşayacaksın. İnşallah.**

3- Alan Wake'ten haber var mı? Psikolojik bir yapımdı hatırladığım kadarıyla.
**Hem psikoloji, hem edebiyat, hem korku, hem uyku(suzluk) var Alan Wake'te ama neredeyse 2 yıldır doğru düzgün bir haber gelmedi oyun hakkında. Tabii bu durumun Max Payne'de de benzer şekilde olduğunu, oyunun en "çıkmayacak" dediğimiz anda çıktığını hatırlamak lazım. Remedy'dir, ne yapsa yemelidir.**
4- Anlam Arayışları'na bayılıyorum. Acaba eskiyle yeni olayları harmanlayıp bir yazı yazabilir misin Mehmet abi?
**Çok teşekkürler Barkın, doğrusu Anlam Arayışları nasıl sonuç vereceğini bilmediğimiz bir deneydi (deneylerin nasıl sonuç vereceği bilinirse deney olmazlar değil mi?); sizden böyle tepkiler almak beni çok mutlu ediyor. Açıkçası yazdığım şeylerde eski ve yeni zaten harmanlanmış oluyor çoğu zaman, başka türlü yazı yazmak çok zor zaten. Bir şeyin yeni olduğundan bahsedebilmek için eskinin gölgesinin hep orada olması lazım. Ama senin kastettiğin 2007'ye attığım bakışın daha da uzun döneme yayılan bir versiyonuysa, neden olmasın? Onu da yapmaya çalışırım...**

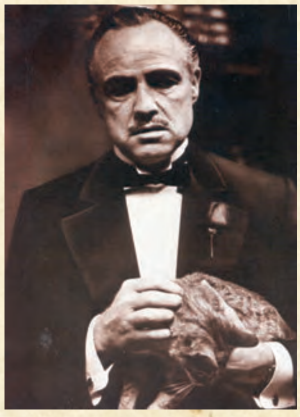
Evet, geldik sonuç bölümüne. Bir hatam olduysa, anlaşılamayan ifadeler kullandıysam affola. Güzel işler yapmaya, örnek olmaya, kendini paranın kollarına atan dergilerden olmamaya devam edin. Güzel günler bizi bekler...
Barkın Kadıoğlu

**Tekrar teşekkürler Barkın ama samimi olmam gerekirse, biraz para olsa da kollarına atlasak demekten kendimi alamıyorum=) Sevgiler...**

**KISA KISA SORULAR, BİRBİRİNİ KOVALAR**
Öncelikle tüm Oyungezer alemine selamlar,
**Selamlar sana da gece gökyüzüne bakıp Samanyolu'nu çok uzakta görünce kendisini dışarıda hissden Dünyalı!**

12 yıllık bilgisayar oyuncusuyum. Pentium 133 bilgisayarımı daha dün gibi hatırlarım ***(babamın da vardı ondan-MK)***. O zamanlar da oynadığım oyunlar beynime kazınmış gibiler ***(benim de, bir tek Warcraft 2***

## AYIN BABASI KUTUSU



Umut "Restless" Tunç Erol adlı okurumuz "7 yaşında falan" iken sürekli Rayman oynuyormuş ve bir bölümde çok fena takılmış, sürekli uğraşıyormuş, geçmeye çalışıyormuş. Derken babası odasına çağırmış (buraları ben sallıyorum). Umut odadan içeri girdiğinde büyük, deri döşemeli bir koltuğun arkasını görmüş sadece. Sonra koltuk yavaş yavaş kendisine doğru dönmeye başlamış, onun dönmesiyle beraber babasını karşısında bulmuş. Babası elinde ince belli bir çay bardağı tutuyormuş. Paşalara saati sormuş, "üç" demişler. Bunun üzerine ağzından şu kelimeler dökülmüş: "Bu alete sen hükmedeceksin, onun neyi, ne zaman yapacağını sen belirleyeceksin; eğer yapmazsa işletim siteminde veya donanımda bir hata vardır onu düzeltirsin. Ama eğer onun yerine sen geçersen, onun sana hükmetmesine izin verirsen o senin işletim sistemini ve donanımını bozar; daha "ne oluyor yahu" demeden kendini bağımlı halde bulursun." Umut bu olaydan sonra asla bağımlılık sorunu yaşamamış. Umut'un babasını gerek söylediği yerinde söz, gerekse de yaptığı karizmatik hareketlerden dolayı Ayın Babası seçiyoruz. Sayın Erol, adresinizi bize yollarsanız size çocuğunuzu göndeririz (ahan da hatlar karıştı).

## UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Goyun Matematiği geçen ay gerek dergideki Goyun sayısı gerek gelen cevaplar açısından oldukça kısırdı. Erden'in saklamak için akla karayı seçtiği 19 Goyun'u saklandıkları yerden çıkartan Özgür Yalçın doğru cevabı veren tek okurumuz ve Ayın Goyunseveri oldu. Kendisini kutluyoruz. Sizin de uykunuz kaçıyorsa Goyun saymaktan gocunmayın.

## İDARESİZ

Bırak bu lost most hikaye....Takılın kafanıza göre ...hayatı dolu dolu yaşayın walla..insanlarla iyi geçenin ,otobüste yaşlılara yer verin okulda hocalarınızı üzmeyin ,ve bunun gibi şeyler.........
Madem bende bi yorum yapim lostla ilgili ... Kelebek teorisine göre adaya 4 tane kelebek gelicek ve adadakileri kurtaracak.... Murphy Kanunlarına göre ise aslında asıl olan aslında asıl değil sadece yanılgıdır...ayrıca kuantum fiziğine göre ise : gerçekler acıdır ,baklava tatlıdır o zaman baklava gerçek değildir.........ve BENİM felsefi tarzıma göre ise "lost" bir host şirketiyle anlaşacak ve kendine bedavadan bi websitesi kurucak......
*-Bir insan herhangi bi şey*
**Şimdi çok belli ki bu arkadaş (sayın "bu insan herhangi bi şey") İdaresiz olmak için kasmış. Normalde bu kadar bariz kasma girişimlerine çok itibâr göstermiyorum ama "Lost'un bir Host şirketiyle anlaşması" fikrine bayıldım.**

Not1: Yazım yanlışı yapmamak için bayağı uğraştım ama genede olduysa şimdiden çok pardon
Not2: Ömrü hayatımda yazdığım ilk mektup maildi bu yüzden biraz heycan ve saçamalama havası içindeydim şimdiden pardon (mart sayısından hatırlıyorum kral olduğunuz kısmında saçmalama yoq ehuhehe xD)
Umut "Restless" Tunç EROL

**Evet, evet şüphesiz ki yazım yanlışı yapmadınız. Ne de olsa yazım yanlışı yoktur, söyleniş farklılığı vardır.**





Bu kadar kalabalığın gelmesi çok vakit alıyor tabii.



- Ben küçükken buralar... eee... böyle bir yerdi.

## DRAGON AGE VE FALLOUT 3 ELLERİNİZDEN ÖPER

Merhaba sevgili Oyungezerler, hemen sorulara geçiyorum izninizle:
1-Ben Dragon Age'i çok merak ediyorum eminim birçok RYO seven de merak ediyordur. Acaba bu oyunla ilgili Red Alert 3 gibi geniş bir inceleme yapar mısınız?

**Doğrusu Dragon Age hakkında ortalıkta dolaşan neredeyse hiç yeni bir şey yok. Fakat biz yine elimize hakim olamadık ve bu ayki RYO Rönesansı dosyamızda Dragon Age'i birazcık kurcaladık. Bu arada, Şubat'ta yapılan bir EA açıklaması var, orada da oyunun EA'in bu mali yılı bitmeden çıkacağı söyleniyor. Bu da demektir ki 2009 Nisan'a kadar Bioware'in bu son harikasını bilgisayarlarımızda görmek mümkün olacak.**

2- Fallout 3 fena halde kötü olacakmış gibi bir his var içimde çünkü yapımcı firmanın Oblivion'da bayağı saçmaladığını düşünüyorum acaba sizin böyle hisleriniz var mı?
Teşekkür ediyorum, sevgiler.
Furkan Emanet
**Açıkçası ben Fallout 3'ten bir hayli ümitliyim. Tabi bunu Oblivion'ı çok sevmiş birisi olarak söylediğimi unutmayın lütfen. Oblivion çok güzeldi bence, Fallout 3 de çok güzel olacak. Ama şüphesiz ki Oblivion'dan farklı olmak zorunda Fallout 3, eğer Bethesda oyunu Oblivion'ın yapısı üzerine kurmaya kalkarsa gelmiş geçmiş en büyük oyun efsanelerinden birine elveda deriz. Ama korkma Furkan, güzel olacak oyun.
Sevgiler bizden de sana bir sürü...**

***oynardım-MK).*** Sanırım oyun piyasası da bunun farkında çünkü her firma eski hit oyunlarının devamını çıkarma peşinde. Açıkçası bundan şikayetçi değilim ***(ne yalan söyleyeyim ben de değilim-MK)***. Sorularım bu devam oyunları hakkında ***(ne çok ortak yönümüz var, benim de cevaplarım bu devam oyunları hakkında. Yoksa??-MK)***

1- Red Alert 3 ne zaman çıkacak?
**Şu an 2008 sonunda çıkacakmış gibi duruyor ama benim tahminim 2009'a sarkacağı yönünde.**

2- Fallout 3 512MB 8600GT, 4GB RAM, E6850'mi zorlar mı?
**Zorlarsa sen de onu zorla. Çalıştıracağı garanti ama maksimum grafikler bekleme.**

3- Oyungezer DVD'sine daha çok oyun modu koyabilir misiniz?
**Koyabilir miyiz? Bulduğumuz sürece koyabiliriz ve koyuyoruz zaten. Siz de yaptığınız modları, haritaları vs. Eren'e yollayın lütfen, belki de bir sonraki ay OGZ DVD'de yeriniz hazır olur, kimbilir.**

4- Fallout 2 Türkçe yama var mı?
**Bildiğim kadarıyla yok, Google'da yaptığım kısa bir arama da pek sonuç vermedi.**

5- Yeni Need for Speed'lerde neden eski oyunlardaki gibi Lamborghini Diablo, Ferrari F50 gibi spor arabalar yerine sokakta görmeye alışık olduklarımız var? Açıkçası NFS 2 ve 3'teki arabaları yeniden görmek istiyorum, zaten en başarılı NFS oyunları da bunlardı. Şimdiden çok teşekkürler.
Kutay Çıtır
**Bilmem ki. Acaba "alınabilir" arabaları böylesine albenili sunarak "alınabilirliklerini" arttırmaya mı çalışıyorlar? Acaba araba firmaları Need for Speed'in arkasındaki seçimlerin birincil belirleyeni mi? Ya da belki bu son oyunların modifikasyona verdiği önemin ancak normal arabalarda böylesine başarılı bir etki vereceğini hesapladılar? Kimbilir. Her halükarda ben de NFS'in ilk oyunlarını çok daha fazla seviyordum. Biz teşekkür ederiz,**

## NE OLACAK BU DÜNYANIN HALİ?

Selamlar sevgili Oyungezer ekibi ve sayın Mehmet Kentel, nasılsınız? Ne var ne yok? Allah size kolaylık versin, yani bu kadar güzel dergi çıkartmak hiç ama hiç kolay bir iş değildir, bütün OGZ ekibine selamlar, özellikle Kaan abiciğim, çok yoruluyor ya donanımdan falan.
**Merhaba sevgili Naser Arab, iyiyiz sağolun siz nasılsınız? Bu ne adaletsizlik? Neden "Kaan abi" fekat "Mehmet Kentel"? Bu arada her ay "özellikle çok yorulan" birisini buluyorsunuz, bir kere de beni seçin gözünüzü seveyim.**

**[kırp-kırp]** Ya bu arada bi soru sormak istiyorum, ayıptır sorması yaşın kaç? Abi mabi **("mabi"? -MK)** diyorum ama ben 21 yaşındayım da o bakımdan. Hani sen de en fazla 22 gösteriyorsun da, yaşıt sayılırız yani ne abisi=)
**Şimdi anlaşıldı "Mehmet Kentel"in sebebi. Geçen ay da söylediğim gibi 22 yaşındayım (hatta ve hatta doğum günüm kutlu olsun mutlu olsun), bana istediğin hitapla seslenebilirsin (Memo ve Memoş haricinde=).**

Söz özellikle online oyunlardan açılmışken ***(bilgilendirici parantez: diğer okurların sözün online oyunlardan açıldığından haberi yok, altın makas sağolsun-MK)*** bir konudan bahsetmek istiyorum Sayın Mehmet ***(ehe-MK)***, o da oyunlara yansıyan ırkçılık. Ben Filistinliyim malumunuz ***(evet gerçekten de malumumuz, bakınız fi tarihinden bir Inbox-MK).*** Neyse işte Online oynuyorken muhabbetler döner, nerelisiniz, nerde oturuyorsunuz, yaş kaç vs. LOTRO oynarken 4 kişi beraber 4-5 quest yaptıktan sonra Bree şehrinde içmeye sarhoş olmaya gittik (gerçek hayata ne içki ne sigara kullanırım), neyse işte muhabbet dönmeye başladı, 4 kişiydik. 2 Amerikan, bir İspanyol diğeri ben.

**Size iki Amerikalı bir İspanyol bir de Filistinli fıkrasını anlatmış mıydım? Şimdi bir gün Bree'de bir handa...**

Sıra bana geldi, "Filistinliyim" dedim. Ortamı bir sessizlik aldı, sonra İspanyol "ne yani Filistin'de internet mi var? Ben de dedim "var tabii ama Filistin'de değilim şu an, Türkiye'de yaşıyorum". Amerikalılardan biri "Yahu teröristler Online oyunlara bile sızdı bu ne ya, çık şikayet edeceğim seni yöneticilere" dedi, ben de sinirlendim tabii, "ben terörist değilim, doğru konuş. Hem oyunda Filistinliler giremez diye bir şey yazmıyor, yazamaz" dedim.

## GEZENTİ

Bu ay Gezenti'nin geçen aylara göre daha çok çalındı kapısı ama içlerinden bir tanesini içeri almakta hiç tereddüt etmedik. Koltuk döşerken de Oyungezer okuyan sevgili Ali "The Doctor" Suna'yı tebrik ediyorum. Yeni çalışmalarını Gezenti'de ağırlamaktan ve bu ayın ödülü olarak Jedbang'in hediyesi, büyük boy Altair figürünü adresine postalamaktan mutluluk duyacağımızı söylemek istiyorum.



Diğer Amerikalı hiç konuşmamıştı, "Ben Araplarla oynamam" dedi bıraktı grubu. Önceki Amerikalı da "siz hepiniz teröristsiniz zaten, Ortadoğu'dan gelen bütün IP'lerin yasaklanması lazım" dedi ve kaçtı, cevap vermeme bile fırsat bırakmadı. İspanyol kaldı, "Ya ilk defa bir Filistinli ile karşılaşıyorum, Filistin nerede?" diye sordu. Ortadoğu'nun ortasında, Akdeniz'e bakan bir ülke olduğunu, İsrail'in aldığını söyledim. "İsrail'i biliyorum ama Filistin'i bilmiyorum, yanında mı yani?" dedi. "Yok" dedim "iç içe" =). İşte az çok anlattım olayı... "Vallaha bilmiyordum" dedi. Sonra "peki siz bilgisayar biliyorsunuz herhalde?" diye sordu, ben sinirden bilgisayarı kıracaktım. Adam bilmiyor ki Amerika'da tam 2500 Filistinli bilgisayar mühendisi olduğunu, Filistin'in bütün üniversitelerinde bilgisayar mühendisliği olduğunu falan... Adam özür diledi, onun suçu yoktu sonuçta. "Oyundan çıkayım da şu Filistin'i Google'layım" dedi adam=) Neyse işte arkadaş listeme ekleyeceğim iyi birisi çıktı. Şimdi bu insanlara ne yapmalı? Nasıl anlatmalı ki ben terörist değilim, Filistinliler terörist değil. O gördükleri her şey siyaset ve medyanın oyunudur. Bir tarafta tanklar tüfekler bir tarafta taş atan çocuklar... Bu konu çok uzar tabii, hepsini anlatmak istemiyorum ama oyun oynarken bile rahat edemiyorum. Ben Filistinli bir oyuncu olarak Filistin'in imajını, hatta ve hatta Arap ve Müslümanların imajını nasıl düzeltebilirim?

**Naser gerçekten çok tatsız bir olay bu, dilerim (ama sanmam ki) tek seferde kalsın. İktidar sahipleri her türlü kanaldan ırkçılık kusarken, oryantalizm kültürün her objesine sızmışken, alternatif sesler kendilerine nadiren yer bulabiliyorken; insanların önyargılarına ve cahilliğine şaşırmamalıyız. Irkçılığın en pis hali tam da gündelik hayatta üretildiği yerler, Lord of the Rings Online sunucuları ya da dergi forumları. Ama onunla mücadele etmek de bize düşüyor. Aynı senin yaptığın gibi, sakin sakin, çirkinleşmeden, o söylemin saçmalıklarını, tehlikelerini göstererek konuşmak gerekiyor. Ama kendi sinirlerimizi korumak için de, olmayan şeyi zorlamamak gerekiyor. Çünkü bu tip tartışmalar bazen insanı deli ediyor gerçekten. Uzun lafın kısası Naser, tek başına dünyayı kurtarmaya imkan yok ama etrafımızdakilere dokunarak onları ve kendimizi dönüştürmeyi başarabiliriz belki. Ezilenlerin sorumluluğunun daha çok olması çok adaletsiz, değil mi?**

Uzun yazı oldu ama içimdekileri döktüm. Hepinize sonsuz başarılar, tüm Oyungezer ailesine selamlar.
Naser Arab (KnightOfPain)

**Her zaman bekliyoruz Naser, kendine ve sinirlerine mukayyet ol. Naser'e söylediklerim hepimiz için geçerli, bütün anlamların birbirine girdiği bu garip zamanlarda sinirlerimize sahip çıkmalıyız. Dinlemeyi, konuşmayı ve yüzleşmeyi seçmeliyiz, bana öyle geliyor. Dinlemek, konuşmak ve yüzleşmek için, Posta İdaresi sizleri bekliyor. Herkese iyi bir ay diliyorum.**

**K. Mehmet Kentel**

**YAZIN! YAZIN DEDİM!**
**Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.**

## 360 TANE PS3 İSTİYORUM

Merhabalar sevgili Oyungezer ekibi,
Size Xbox 360 ve PS3 arasında vereceğim kararı kolaylaştırmak için çeşitli sorularım var.

**Merhaba sevgili Mustafa,**
**Normalde bu "360 mı PS3 mü Wii mi?" sorularına pek cevap vermiyorum, zira böyle sorulduğunda pek bir cevabı yok. Ama senin sorunu hazırlayış biçimin çok daha açıklayıcı ve insanlar adına aydınlatıcı cevaplara gebe, o yüzden buyrun bakalım.**

PS3'e çıkan hemen hemen her oyun 360'a da çıkıyor. Bununla birlikte adım gibi eminim God of War 3 ve Final Fantasy XIII kesinlikle PS3'te olacak. Sırf bu iki oyun için değer mi PS3 almaya? Oyunlarının fiyatı el yakan cinsten de o yüzden?

**Sadece o iki oyun değil, PS3'e özel bir sürü oyun çıkacak ilerleyen zamanlarda. Ayrıca 360 Türkiye'ye geldiğinde oyunlarının PS3'ten çok daha ucuz olacağını bekleme.**

Bir arkadaş dedi ki PS3'ünü kolunun altına koyup bi yere gidiyormuşsun, ki o yer neresi bilmiyorum, PS3 orijinal oyunu makineye yüklüyorlar, orijinal Bluray'im çizildi derdi yok. Ama kaç para Allah bilir.

**Ben böyle bir şeyi hiç duymadım, Serpil de duymamış, en son bıraktığımda Tuğbek uyanınca cevaplayacaktı. Bakınız parantez onun için geliyor *(Tuğbek de hiç böyle bir şey duymamış ve hatta biz bunun mümkün olmadığına karar verdik, bütün iyi niyetimizle. Ama cidden mümkünse, o yer nerdeymiş? Şaka bu. –Serp.)***

Benim bu makineleri -hangisini alacaksam onu- bağlayacağım televizyon tüplü olacak, HD ekran alabilecek ekstra gücüm yok. PS kafe sahibi bir abi bana dedi ki "bu PS3'ü tüplüye bağladım siyah-beyaz çıktı", bu doğru mu? 360'da da aynı muhabbet olabilir mi?

**Konsolu gidip Amerika'dan alırsan ve de televizyonun çok yaşlıysa evet, siyah-beyaz olabilir. Ama bence HD televizyona (ya da HD özellikli bir monitöre) para ayırmadan yeni nesil konsol alma(yın). Gerçekten bütün o gösterişin çok uzağında kalır, harcadığınız paraya üzülürsün(üz). Eğer bekleyemeyeceksen(iz), oyun dünyasında son yılların en büyük yeniliği olan Wii'yi denemelisin(iz).**

Şu ana kadar PS3'e yapılan oyunların süresi bayağı kısa, sanki apar topar yapılmış gibi. PS2'deki gibi dibimizin düştüğü oyunları ne zaman görebileceğiz?

**Oyun geliştiricileri PS3'e alıştıkça oyunların kalitesi de yükselecek tabii ki, ben bu konuda hiç ümitsiz değilim. Bir Heavy Rain, bir MGS 4 (12 Temmuz'da çıkıyor), senin de dediğin gibi God of War 3 ve FF XIII, PS3'ün oyun portföyünü birkaç kademe yukarı çekecek.**

Bu arada 360'daki 3 kırmızı ışık problemi çözüldü mü?

**Evet Microsoft bir seri 360'ı geri topladıktan sonra sırf bu problem yüzünden sağlam 360'ları sürdü piyasaya. Arcade'lerde böyle bir problem yok.**

Kendinize çok iyi bakın, görüşmek üzere.
Mustafa Erbay (konsol karanlık kuşağı)

**Rica ederiz Mustafa, sen de iyi bak kendine. Umarım cevaplar senin ve bu sorunla boğuşan diğer okuyucularımızın işine yaramıştır.**






İşte 360'ın yıldızı Halo 3 (asla PC'de FPS oynamak gibi olamaz).

# PİKSEL

## Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler



## NO HAY BANDA...

**Geçenlerde, bilmem kaçıncı kez, David Lynch klasiği Mullholland Drive'ı bir daha izleyeyim dedim. Beyin dolaması geçirmek hoşuma gidiyor akşamüstü :) Aynı gün rüyamda da çoook eskilere gittim. Ta ilkokul, ortaokul günlerine gitmişim. Ama bu sefer "sınava giriş kabusu" görmüyorum. Şu andaki halimle okula uğruyor ve 8-C sınıf arkadaşlarımı görüyorum (büyümüşlerdi). Sevindirik oluyorum haliyle. Muhabbete başlıyorum. Facebook'tan bile bulamadığım, zamane 'kanka'larımla eğleniyorum tekrardan. Özlediğimi farkediyorum o günleri ve uyanıyorum. Kendi kendime soruyorum; 'Bugün neden okula bir uğramıyorsun ki?" Evet, kalkıp gidiyorum Harbiye İlköğretim Okulu'na. Siluet değişmemiş ama bahçedeki insanlar değişmiş. Filmlerde olur ya, kendinizi görürsünüz bazı noktalarda, öyle oluyor. Kaleci olup kafamı vurduğum büst, tırmandığım duvar, gazoz kapağı maçı yapılan alan... Duygulanıyorum ama rüyamdaki gibi olmuyor, kimseyi göremiyorum o gün (belki de Pazar diye?). 'Başka rüyalarda görüşmek üzere' diye arkama baka baka ayrılıyorum...**

**Nostalji, retro, nem, küf kokusu seven bir adamdan da bu beklenirdi herhalde :) Bashi geçen günümün sonrası da çok farklı olmuyor. Eskilerden albümler, filmler kurcalıyorum, oyunlar oynuyorum. İnsanın toy olduğunu hatırlattığından mıdır, yoksa daha keyifli olduklarından mıdır bilemeyeceğim ama Piksel'in satırlarının bu tip duygulara sahip insanların ruhlarıyla yoğurulduğunu hatırlatmak istedim siz okuyuculara.**

**Dünyamızı sarsan oyunlarda bu ay Yiğitcan size CM'nin hikayesinden bahsedecek... Zaman makinemizi 20 yıl geri aldığımızda yine futbol çıkacak karşımıza (Football, football never changes). Oradan dinozorlarımızın kapıştığı arenada iki çekirdek çıtlatıp Xbox Live Arcade'deki turnuvalara yuvarlanacağız... Sonrasını bilmiyorum, tekrar uyumayı ve rüyamda Özlem'i görmeyi planlıyorum....**

**VOLKAN TURAN**




## EN İYİ KÜÇÜK OYUN HANGİSİ?

Xbox Live Arcade sordu, 26.000 kullanıcı cevapladı.
İşte sonuçlar:
Tarihin en iyi arcade oyunu: Bomberman Live
En iyi klasik oyun: Castlevania: Symphony of the Night
En iyi orijinal oyun: Pac-Man: Champ Edition
En iyi aile dostu oyun: Pac-Man: Champ Edition
En iyi multi oyun (rekabete dayalı): Bomberman Live
En iyi multi oyun (işbirliğine dayalı): Teenage Mutant Ninja Turtles
En çok satan oyun: Teenage Mutant Ninja Turtles
En çok oynanan oyun: Worms
En çok oy alan oyun: Castlevania: Symphony of the Night
Xbox Live ekibinin seçimi: Pac-Man Champ Edition



## 1942'YE GERİ DÖNME ZAMANI!

River Raid kadar olmasa da hatırı sayılır derece hayran kitlesine sahip 1942, XBLA ve PSN'e çıkmak için gün sayıyor. Oyun baştan aşağı HD olarak hazırlandı, en popüler bölümleri eklendi ve silahlar güncellendi. Alfa aşamasında olan oyunu Xbox360 sahipleri tecrübe edilebilir durumda zaten ve görülen o ki "efsane geri dönüyor". Yüzlerce kurşun arasından kaçmaya hazırlanalım öyleyse.




## FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN 8-BIT'TE!

Biz bile inanamadık bu habere. Gittik araştırdık (Çin'e değil tabii, web sitelerine kadar). Gerçekten de Nanjing Tech Co Ltd şirketi yeni nesil oyunu Famicom'a (çakma SNES klonu da denir) port etmeyi başarmış. Hem de yazılım olarak neredeyse ölmüşken. Tabii oyunun gayet 'piksel'ce ve ara sahnelerden yoksun, Çince ve tam sürüm ROM'u henüz bulunmuyor ama daha fazla detay için:
**tinyurl.com/2ahohy**




### Kuduz, emo ve sadist!

Kim bana 'Emo'sun sen olm' diyorsa beri gelsin! Biz buna 'karizma' diyoruz. Siz daha pijamalı dövüşçülerle fireball atarken biz adam yiyorduk bu kılıkla. Ah bir de şu bacak bağları olmasa! Gerçi 3B halim de fena değil ama siz beni 2B görün. Beğenmeyene parası (canı?) iade…



EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

# Biz bunları istiyoruz

## 1 BIOSHOCK 2

### “SENE 1950, O ZAMANLAR RAPTURE'DA HERKES TAKIM ELBİSEYLE DOLAŞIRDI…”

Önce gerçeğinden ayırt edilemeyecek kadar başarılı birkaç görsel düştü internete. Resimleri gören herkes Irrational'ın (pardon, 2K Games'in) çoktan kolları sıvadığına ve ilkini aratmayacak kusursuzlukta bir Bioshock 2'yi yıl sonuna yetiştireceğine iknâ olmuştu. Ama ertesi sabah, 2K hepimizi uyandırdı: *“Bu görselleri biz hazırlamadık!”*

2K sizi seviyor. Çünkü yukarıdaki açıklamasının ardından, Bioshock sevenlerin (herkes?) suratının asıldığını görmeye yüreği el vermedi ve aynı hafta içinde *“Tamam tamam, yapıyoruz yeni oyunu”* demeye gelen kısa bir açıklama daha yaptı. Üstelik şöyle de bir ek bilgi vardı bu kısa açıklamada: *“Kesinleşmiş değil ama her iki yılda bir yeni bir Bioshock görme ihtimaliniz var.”*

Yayıncı Take-Two'nun sözcüsü Strauss Zelnick'in sözleri ise durumu daha da dramatik bir hale getirdi: *“Bioshock hakkında pek de konuşmak istemiyorum çünkü uğursuzluk getirir diye korkuyorum ama oyunun geleceği hakkında fena halde iyi şeyler hissediyorum.”*

İlginçtir ki Zelnick aynı konuşmasında Bioshock'un devasa online olabilme potansiyeli hakkında da uzun uzun konuşmuştu.

Oyun için konuşulan çıkış tarihi 2009 sonu. Ayrıca BS2'nin, Rapture faciasından öncesini konu edindiğini de öğrenmiş bulunuyoruz. Peki o halde Little Sister'lar ve Big Daddy'ler olmayacak mı oyunda? Unutmayın ki onlar Rapture çürümeye başlamadan önce de varlardı, pekala Bioshock 2'de de bulunabilirler… Kimbilir, çoğunu sadece teyp mesajlarından tanıdığımız Rapture'ı mahvedenlerle belki bu kez yüz yüze gelebiliriz. Hatta belki Dr. Suchong'u yönetiriz, belli mi olur…

**RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Resmi açıklama yok!

**Bize göre:** En çok konuşulan tarih 2009 sonu ama büyük olasılıkla biraz daha uzun sürecektir. Mesela 1 yıl kadar!

PC 360

## 2 TIBERIUM YEŞİL BİR DÜNYA DERKEN BUNU MU KASTEDİYORDUNUZ?

Command & Conquer'in macerası bizim zamanımızda, bizim dünyamızda başlamıştı. Serinin 2058'de geçen son halkası Tiberium'da ise değişen sadece tarih değil. O eski dünyanın ve oyunun yerinde yeller esiyor. Tiberium bir FPS. Ve dünya da artık toprak ve sudan oluşmuyor. Dünya artık Tiberium'dan ibaret. Bu, bir şekilde hayatta kalmış ve hala yaşamaya çalışan az sayıdaki insan için çok zor bir dünya.

Tiberium'un çoğu Akdeniz'de geçiyor. Akdeniz kıyılarında bir ülkede değil, hayır, bildiğiniz Akdeniz'de. Koca deniz tamamen kurumuş ve deniz havzası tanınmaz, korkunç, yemyeşil bir çöle dönmüştür. Oyunda yönettiğimiz ana karakter Ricardo Vega, bu çölüm ortasında kalan son Scrin Treshold Tower'ı kontrol etmek için gönderilir. Ancak kuleden içeri adımını atmasıyla, kulenin faaliyete geçmesi bir olur. Kule, Scrin'lerin esas saldırı gününde dünyaya geçiş için kullanacakları kapıdır.

Tiberium, Brothers in Arms gibi bir oyun oluyor. Yanınıza sizinle birlikte savaşacak birimler çağırabiliyorsunuz. Çağırabileceğiniz sadece dört tür birim var (makinalı tüfek ve roketatar piyadesi, Titan robotları ve Orca helikopteri) ve elimizdeki GD-10 adlı tek silah da sadece dört farklı şekle dönüşebiliyor. Oynanışı basitleştirmek adına katletmemelerini umuyoruz. Zira oyunun bu derece “sade” tasarlanması bizi biraz kaygılandırdı.

Oyunun ilginç yanlarından birisi, multiplayer'da da yanımıza NPC birlikler çağırabilecek olmamız. Yani nihai frag çatışmasından önce birliklerimiz, bir nevi taktiklerimiz birbiriyle çatışacak.

**RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Henüz belli değil

**Bize göre:** Tiberium'u 2008 sonunda görmemiz ihtimal dahilinde



PC PS3 360




# EVRENSEL SPORUN EVRENSEL OYUNU

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Belli başlı, köklü oyun serileri vardır. Değişmezler, zaman üstlerinden akıp gider fakat onlar bir şekilde aynı kalırlar. Çoğunu bu sayfalarda sevgiyle anarız ama daha fazla bir çoğunluğunu da yereriz. Eksiktir, rutindir, kendini tekrarlıyordur… Mükemmel formülü bulan bir oyuna bile kızabiliriz. Sebep, aynı formülü değiştirmeden tekrar kullanmasıdır, bozuluruz. Peki nasıl oluyor da senelerdir temelde aynı olan bir seriyi bu kadar seviyoruz? CM/FM serisinden bahsediyorum tabii ki, başka hangi oyun hayatında maç izlememiş insanlara bile futbolu sevdirecek kadar iyidir ki? Başka hangi oyun on beş senelik mazisine rağmen bir defa bile kendini tekrarladığı için eleştirilmemiştir? Hangi oyun konu ettiği şeyin literatürüne altın harflerle yazdırmıştır ismini? Hangi oyunun futbol hayranları tarafından, futbol hayranları için yapıldığını bu kadar emin savunabiliriz? Olsa olsa hayatını futbola adamış insanlar yapmıştır bu oyunu?..

## KAYBETMEK BAZEN KAZANDIRIR

Hayır. Paul ve Oliver Collyer her zaman futbol hayranı değillerdi, aslına bakarsanız Collyer ailesi futbola ilgisi olmayan bir aileydi. Zaten Shropshire'ın miskin sokaklarında yapabileceğiniz iki şey vardı: Boş boş oturmak ya da koyun kırpmak. Paul ve Oliver'in öncelikli amacı bu uyuşukluğa son vermekti. '77 ve '82'de seyrettikleri iki dünya kupasıydı onları değiştiren, futbolun benzersiz tadı, heyecanıydı... Kasabalarında sadece bir futbol takımı vardı, Shrewsbury Town. Fakat bu onlara yeterdi. Babalarının onları ilk defa bir maça götürdüğü o gün Everton'la oynuyorlardı. Yenilmişlerdi ve bu yenilgi iki şeye sebep oldu. Birincisi Paul ve Oliver Collyer artık Everton hayranıydı. İkincisi ise hem bu iki genç adamın tüm hayatını hem de oyun tarihini etkileyecek bir şeydi. Öyle heyecanlanmışlardı ki artık futbolla ilgili bir şey yapmak zorundaydılar. Yatak odalarına kapanıp birkaç günde hayallerini akıttılar bilgisayara. Grafiksiz, detaya önem veren bir menajerlik oyunu yapmak istiyorlardı. Yaptılar da. Fakat zor olan bu değildi.









Ellerinde dönemin taleplerine cevap vermeyen bir oyun vardı ve bunu dağıtmak istiyorlardı. Yayıncıların grafikten yoksun bir oyuna şans vermediğini o günlerde öğrendiler. EA dahil onlarca yapımcının kapısını çaldılar ve hepsinin tepkisi aynıydı: Grafikleri olmadan başarılı olamazlardı. Menajerlik piyasasında o zamanlar sert rakipler vardı ve iki kardeş onlar kadar tecrübeli, oyunları da onlarınki kadar çoğunluğa hitap eden türde değildi. Sadece bir yayıncı, sonradan adı Eidos olarak değişecek olan Domark Interactive kabul etti projeyi. Ve 1992 senesinin Kasım ayında piyasaya sürdü.

Oyun ilk çıktığında vasat olarak algılanmıştı. Oyun dergileri ve siteler düşük notları ardı ardına veriyorlardı, sadece kaba görünüşün ardına bakabilenler yüksek notlar verme cesaretini gösterdiler. Collyer kardeşlerden Paul, bu durumdan hoşnut değildi. Oliver daha da hırslanıp CM2'yi kodlamaya başladığında Paul çoktan vazgeçmişti... Artık Elevate isimli grubuyla sahneye çıkıyordu ve sadece tavsiyeleriyle yardımcı oluyordu kardeşine.

## DAHA İYİSİ MÜMKÜN MÜ?

Zorlu geçen aylar ve ertelenen çıkış tarihleri sonrasında Oliver futbol oyunları tarihini en fazla değiştiren oyununu bitirmişti. Oyunu yayıncısına teslim ederken olacaklardan habersizdi. Championship Manager 2… Çok cümleler kurulabilirdi bu oyun hakkında fakat çoğu editör sadece tıkanıp kalmakla yetinmişti, şu an benim yaptığım gibi. Nasıl tıkanmazdık ki, ilk defa bu oyunda gerçekten inmiştik sahaya. 400'den fazla oyuncu tarihi ve yetenekleri vardı, saha resimleri, transfer sistemi. İşte buydu! Transfer sistemi! Çok sonraları her futbol dergisinin, gazetesinin ve ajansının transfere doyamayan başkanlara "CM oynuyor" benzetmesi yapmasının sebebi olacak sistem buydu! Oyuncu bulmak, araştırmak ve ele geçirmek, sadece kağıt üstünde dünya karmaları yapılırken gerçekleştirilen bir fanteziydi CM 2'den önce. Modlanabilir kod yapısı vardı. Milli takımların başına geçebilmek, Dünya Kupası'na katılabilmek… Detaydan kırılan oyuncu istatistik ve grafikleri… Daha önce hiçbir oyunda görmemiştik oyuncularımızın kaleyi tutan kaç şut attıklarını, kaç müdahalelerinin başarılı olduğunu. Oliver ve Paul bu kez başarmıştı. En iyiyi yaratmışlardı en sonunda… Fakat yetinmeyeceklerdi. Onlar mükemmelin peşindeydiler, konformist bir başarının değil. Asla durmamalıydılar ve durmadılar, ikinci oyuna senelik update'ler yaparken bir yandan CM 3'ü planlamaya başladılar.

Fakat bu sırada CM haricindeki hayatları da devam ediyordu. Paul, grubu Elevate ile başarıdan başarıya koşmaktaydı. Sony gruba bir anlaşma önermiş fakat karşılığında ABD'ye taşınmasını istemişti. Bu Paul'ün CM'den elini eteğini tamamen çekmesi demekti, işleri tamamen Oliver'a bırakması gerekecekti… Fakat Oliver'ın pili bitikti, tek başına CM 3'ü hayatta kodlayamazdı. Paul'ün bir karar vermesi gerekiyordu, hem de çabuk. O da verdi.

## 7/24 FUTBOL

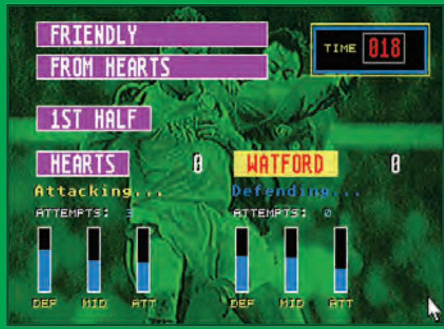
1999 Martında, altında Paul ve Oliver Collyer'in imzasıyla, "dünyanın en hızlı satan PC oyunu" olmak üzere çıktı CM3. Hem de ironik şekilde EA'in Command & Conquer'inden kapmıştı bu ünvanı. 25 binden fazla oyuncu, teknik direktör




ve koçun tarihçeleri, 15 ülkenin ligleri, kupaları, genç ve rezerve takımlar… Bireysel oyuncu taktikleri vardı, ilk defa görmüştük. Scout gönderebiliyorduk bir sürü ülkeye, ellerinde bilgilerle dönsünler diye. Antrenmanlar vardı sonra! Daha önce hiç antrenman görmemiştik, nasıl görebilirdik ki? Eski Premier Manager serisinde mi görecektik antrenmanı? Tabii ki hayır, ilahlarımız getirecekti bize onu. Genç oyuncularımızı yetiştirmenin zevki ilk bu oyunda çıkmıştı, gerçeklik ilk defa burada yıkılmadan, yenilenerek değiştiriliyordu.

Ve sonra CM 01/02 geldi. CM 3 ailesindendi, 99/00 ve 00/01'den büyük farkları yoktu, sadece ufak bir iki şey getiriyordu. Ama, affedin beni kişisel olmak zorundayım, o benim CM'mdi işte! Çocukken tanışmıştık onunla, daha önceden CM oynayan abilerimi görüp etkilenmiştim tabii ama hiç oynamamıştık ki. Bilmiyordum ki.

Aldım elime oyunumu, neyle karşılaşacağımı bilmiyordum. Kurdum, duyduklarımı hatırlamaya çalıştım, nasıl oynayacaktım? Oynadım ama. Hem de gece ve gündüzü unutacak kadar. Suyunu çıkarana kadar. Kalam Mooniaruck ve Alan Tate adlı 16 yaşlarındaki iki genci Manchester United'ın bankoları yapana, finalde Roma'yı yenmek için koltuğumun başında diz çöküp başımı ellerimin arasına alıp dua edene kadar oynadım. Sonra o dualar sevinç çığlıklarına dönüştü. Tsigalko'm vardı, Maxim Tsigalko'm. Kariyerinin sonunda 900 maçta 960 gol atmıştı. Kim Kallström, To Madeira'm vardı benim, Super Greek'lerim, Super Swede'lerim. Benimdi onlar, tek tek, hepsi benimdi.




**Football Manager Live'ın kıymetini en iyi bilenler, kaçınılmaz olarak şu ekrana bakarken kalbi yerinden oynayanlar arasından çıkıyor.**

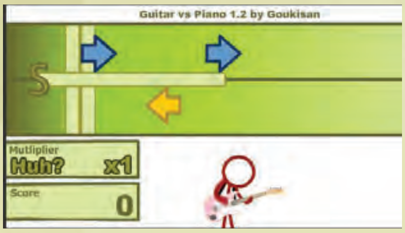
## O ARTIK "LIVE"

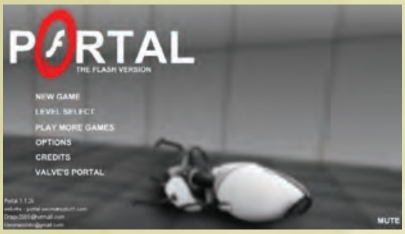
Affedin beni, fazlaca kişiselleştiriyorum belki ama öyle güzeldi ki o. Öyle benim ve öyle mükemmeldi ki. Birmingham'ı almıştım, Premier ligin şampiyonu yapmıştım. Sonraki yıllarda bitmeyecek bir Birmingham sevgisi doğurmuştu CM 01/02 içimde. Maxim Tsigalko'nun bir maçını seyrettirmişti, "To Madeira yok ki lan, aa" aydınlanması yaşamıştım. Parçalarının toplamı değildi CM, daha fazlasıydı. Bizdik. Bizzat oyuncular olarak, her yönüyle, bizdik. Ve bir fenomen yaratılmıştı. Ole Gunnar Solkskjaer bile oyunda Manchester'ı alıp kendini satmanın absürdlüğünden dem vuruyordu zaman zaman. Collyer kardeşler dünyanın dört bir ucunda fan club'lara çağrılıyordu. Artık bu onların ellerinden çıkmıştı... En sonunda Oliver Collyer işi bıraktı. Dayanamadığını söylüyordu, çok kişiyle çalışıp bu derece kompleks işler yaratmanın heyecanını öldürdüğünü. Onun heyecanı ölmüştü belki ama CM heyecanı devam etti. Football Manager'a dönüştü, Football Manager Live'a dönüşecek ama yine de aynı heyecanı, aynı bağımlılık yaratma yeteneğini koruyacak. Çünkü yapımcıları hala sanki Shropshire'daki yatak odalarında, karanlıktan başkasının dokunmadığı ekranlara hayat getirerek yarattıkları fenomenin heyecanıyla çalışıyor Sports Interactive'de. Çalışmaya da devam edecekler. Şimdi izninizle, art arda bütün CM oyunlarını oynamak istiyorum ben. Tsigalko! Benim olacaksın!



## OYUN DÜNYASININ YOUTUBE'U
# KONGREGATE.COM

**Fırsat buldukça size Flash/Java tabanlı web oyunlarını oynayabileceğiniz siteler önereceğim. Bu seride ilk sırayı KongreGate'e vermek istiyorum.**
Pek çoğunuzun daha önce adını duymadığını tahmin ettiğim bu site, ***kongregate.com*,** **gerçekten bağımlılık yaratabiliyor**. İçerisinde 3700'den fazla Flash oyun var. Diğer Flash siteleri gibi onlarca alt kategoriye bölünmemiş, daha çizgisel kategorilerle tüm oyunlar gözünüzün önünde.
Sitenin bir diğer güzel yanı da haftalık olarak birkaç yüz dolar ödül dağıtması. Eğer sıkı bir oyuncuysanız ve zamanınız da bolsa, bunu paraya çevirebilirsiniz. Ama unutmayın ki daş gibi rakipleriniz var. Rekor tablolarını incelediğinizde siz de bunu rahatça görebileceksiniz. Artık günün 32 saati oyun mu oynuyorlar bilemem ama rekabet had safhada. Ayrıca her oyun sırasında sohbet edebileceğiniz bir pencere de hazır olda sizi bekliyor.
Şimdi size gözünüzden kaçabilecek ama mutlaka denemeniz gereken bazı oyunları tanıtmak istiyorum, adını site içinde Search ederek oyuna hemen ulaşabilirsiniz.




**Portal The Flash Version:** Kongragate'te Orange Box'la gelen Portal'ın Flash versiyonunu görünce çok şaşırdım. Bilmem neden :) İki boyutlu olarak yapılmış Portal'ın Flash versiyonu, ancak kafa patlatma konusunda 3D abisinden pek de aşağı kalmıyor. Bir takıldınız mı, bitirene kadar başından kalkamamanız olası. Oyunun tek eksiği, GlaDOS.

**Super Crazy Guitar Maniac Deluxe 2:** İşte beni benden alan bir oyun. Guitar Hero'nun Flash'lı hali bile denebilir. A-S-D ve ok tuş kombinasyonlarıyla ritmini tutturmaya çalıştığınız parçalar parmaklarınızı bir süre sonra kangren edecek cinsten ama bırakamıyorsunuz oyunu.

**Desktop Tower Defence 1,5:** Flash oyun dünyası böyle stratejik bir oyun daha görmedi! İnternette fenomen haline gelen "Tower Defence" oyunlarının en manyağı, zaman katili olan bu oyun işte. Birbirinden farklı düşman türleri, sizin çizeceğiniz rota üstünde son sürat ilerliyor, size puan kazandırıyor ve siz de o puanlarla yedi silahtan en etkili olanları kullanarak düşmana set çekmeye çalışıyorsunuz. Eğer zamanınızın hortumlanmasını istemiyorsanız, bu oyuna sakın bakmayın!



# EN İYİ DÖVÜŞ OYUNUNU SEÇİYORUZ

Oyungezer.com.tr forumlarında elcağızlarımla hazırladığım **'Size göre gelmiş geçmiş 'en iyi dövüş oyunu' hangisidir?'** sorulu bir anket bulunuyor. Hayranı olduğunuz oyunu 1. yapmak için gitmeniz gereken adresse http://tinyurl.com/2sopkc . Unutmayın ki bir kişi en fazla 3 oy hakkına sahip.



## DİNOZORLAR SAVAŞI

**- Tuğbeeeek! Koş gel hele, gel!**

**- Hö?**

**- "Hö"ler kovalasın seni... Ne biçim bir oyun buldum olm ben bak! Origin Ultima'nın Online'ını yapmış, sadece internet üzerinden oynanıyor. Oyun FRP ama böyle bin kişi birden hep bir arada oynuyorsun. Bu benim karakter, kasabadan dağa gidiyorum şimdi maden çıkartmaya. Nasıl, güzel mi?**

**- Ya Sinan her yakaladığında birşey göstermesen şu bilgisayardan. Senin bisikletin pompasını almaya gelmiştim ben, arkadaşlarla Fuar'a gidicez Metal konseri varmış.**

**- Olum bırak bisikleti gel bak şuna iki dakika. Aha bak şuraya yazıyorum "Sinan'ın bana Ultima Online'ı göstermeye çalıştığı gün keşke dikkat etseydim" diyeceksin bugünden 10 yıl sonra. Tüm dünya bu oyunu oynuyor olacak, herkes "Ultimaağğ!" diye böğürüyor olacak.**
**Baksana olm, koyun kestim, derisini yüzdüm, şimdi pazarda satacağım ki yemek yapayım eheh eheh!**

**- Ya saçmalama Sinan öyle bin kişi FRP mi oynanır. Hadi Diablo'daki gibi 3-5 kişi oynasan neyse. Hikayesi, quest'i mi kalır be? En baba quest'leri başkaları yapacak hep, istemem öyle şey. Hem çok mattah bir şey olsa Blizzard kralını yapardı bunun. Blizzard yapmadıysa bir bildiği vardır di mi?**

**- Yeaaa, bırak olm yeaaa. Blizzard dediğin ne ki? Ne yapmışlar ki şimdiye kadar? Blackthorne diye Flashback çakması bir platform, bir de C&C taklidi Warcraft diye bir başka oyun. Bak görürsün, 3-4 yıla kalmaz Origin o kadar büyüyecek ki, Blizzard'ı da alacak, alemin de kralı olacak. 10 yıl sonra kim hatırlar acaba Blizzard'ı!**

**- Ya Sinan bırak ya, acaip acaip oyunlar bulup duruyorsun. Tamam, Blizzard'ın stratejileri hiç süper değil ama 10 yıl sonra Diablo 5'i ağzının suyu aka aka oynarken hatırlatıcam bu laflarını sana. Neyse sana koyununla mutluluklar sen şu pompayı ver daha Alsancak'ın kızlarına hava atıcam.**

**- Bisikletle atacağın hava pek nemsiz olur be yiğidim :)**



CABAL
CABAL
See us at the
PC SHOW
27th Sept-1st Oc
The coin-op sensation that throws you deep into enemy territory with little more than a low-powered, single shot repeater for protection. With superior marksmanship and lightning reactions you can increase the odds – in your favour.
Capture enhanced weaponry, including grenades, and now you can really make your mark! ... that is, until you come face to face with the enemy gunships, tanks and submarines. Equip yourself for some stunning arcade action, load up and FIRE!!!
SPECTRUM £8.99
COMMODORE £9.99
AMSTRAD £9.99
ocean
Ocean Software Limited
6 Central Street · Manchester
Telephone: 061 832 6633

Möö muder.tv sunar..

hayat2.com Renkli Resimli

# En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]
www.ensevdigim.tv

**Yaklaşık 30 yıl önce bir plak dükkanının arkasında İngiliz tarzı rock müzikleri dinleyen Danimarka asıllı bir gençle, kaykaya binme hobisi olan kaşları belirsiz, hafif sarışın, çıkartma fabrikasında çalışan diğer bir genç, bir ilan, bir tesadüf sonucu bir araya geldiler. Katılan, ayrılan arkadaşları oldu ikisine. Yıllar içinde bir otobüs kazasında bu arkadaşlarından birini kaybettiler hatta, kendileri de ölümden döndü. 12 Ağustos 1991'de kendi adlarını taşıyan, sadece ABD'de 14 milyon satan, pek çoklarına göre yüzyılın en iyi "metal" müzik albümü olan "Metallica"yı yayınladılar. Yaklaşık 30 yıldır, haklarında en çok konuşulan, en çok saygı duyulan, en sevilen, yaşayan bir efsaneler. Hepsi, o davul çalma meraklısı Lars denen veletle kaykaylı zibidi Alan'ın başından çıkmadır, öyle ya da böyle.**

1991, bir şeyin imkansızlığını anlatmak için "Michael Jackson İstanbul'a geldiğinde", "Metallica İnönü'de konser verdiğinde" deyimlerinin kullanıldığı, uzun saçlı genç adamlara satanist gözüyle bakılabildiği, liriklerin fotokopiyle dağıldığı, dersanelere gitarıyla gidenin ayrı tutulduğu, "karizma" diye bir sözcüğün literatürde yer almadığı, sadece FRP'den anlayan birkaç adamın kendi aralarında kullandığı, Lord of The Rings'in, Hobbit'in hemen hiç tanınmadığı bilinmediği, ancak çok küçük bir kesim tarafından sevildiği garip zamanlar. Facebook, Second Life, MSN, e-mail, Superonline değil, internetin kendisi, Matrix diye bir şey, sms, cep telefonu bile yok. Ghost, Shell'e girmemiş, Lost'un Claire'i 10 yaşında sümüklü bir arkadaşımız.

12 Ağustos 1991.. Metallica, "Metallica" albümünü yayınladı. Bir ay sonra, Eylül 1991.. Soğuk, karanlık gri, rüzgarlı bir İstanbul günü, Avrupa ile Asya'yı ayıran boğaz her zamankinden biraz daha dalgalı, puslu ve korkutucuydu. İyi bildim, çünkü ordaydım. Bir ölümden de o boğazın azgın sularında, ben döndüm. Hikaye uzun, zaman dar, elimde 64'ler vardı, sıkı sıkı sarıldığım. Hiç bırakmadığım. Eğer o gün bu dünyadan o kaza ile ayrılmış olsaydım, yanımda götüreceğim tek şeydi.

Cliff, ailesi ile yaşardı, kot ceket ve kot pantolon giyerdi. Eğer hava soğuksa bir gömlek.. Ailesi ve arkadaşları onu, "Johann Sebastian Bach, Meksika yemeği ve evini seven" biri olarak andı. Şaka yeteneği, seyirciyle iletişimi, eğitimi, duruşu, imajı ve inanılmaz sololari, şarkı sözleri, sahnedeki performansı, sunumu, görselliği.. İyi bir insandı ve grubun diğer elemanlarından da hayranları tarafından da en fazla övgü alandı. Kirk Hammett gibi o da H.P.Lovecraft hayranıydı.

Ben ideefixe'de HANCI ile, 2000 yılında yayınlanan kitabımla yani, en çok satanlar listesinde 6 numaradayken H.P.Lovecraft 3'dü. Hayatıma biri bakarsa gurur duyulabilecek pek çok şey bulabilir. Eleştirilecek ya da üzerinde hiç durulmayacak da, bir diğerininki gibi.. pek çok şey. Benimse bir iki şeyim varsa, kendimce, biri on iki yıldan sonra sigarayı tamamen ve kesinlikle, bir Pazar günü "bıraktım" deyip bırakmam ve hiç içmemem (2,5 yıl falan oldu, öyle iyi, öyle güzel bir kararmış ki) diğer biri de bu olur misal. Aynı listedeydik bir zaman. Tolkien kıskandı mı bilmiyorum. Orada değildi.

Cliff, *Clifford Lee Burton, İsveç'te bir konserden dönerken yolun buzlanması nedeniyle kayan tur otobüsünden dışarı fırlayarak 27 Eylül 1986'da, 24 yaşındayken hayatını kaybetmiştir. Ölüm anı şüphelidir çünkü camdan fırladığında yaralanmamış, otobüsün ona çarpmasıyla ciddi yara almış, bununla birlikte otobüsü kaldıran vinç de onun ikinci defa yaralanmasına neden olmuştur. Vokalist James Hetfield, otobüs şoförünün alkollü olduğunu ve dikkatsizlik yüzünden kazanın meydana geldiğini söylemiştir.* Cliff, Metallica'nın henüz 24 yaşındayken, otobüs kazasında kaybettiği üyesi.. Kirk Hammett gibi o da H.P.Lovecraft hayranıydı.

Eylül 1991.. soğuk, karanlık gri, rüzgarlı bir İstanbul




günü, elimde 64'ler dergisi, Murat "MAC" ADANÇ'ın elinden aldığım. Abdurrahman PALA ile görüştüğüm, çocuk aklımı, boyumu posumu, yaşımı, tüm çocukluğumu es geçip büyük adam yerine koyup beni dinledikleri, benimle uzun uzun sohbetler ettikleri, hayatımda ilk kez bir dergi ortamını gördüğüm, gerçek yazarlarla yüz yüze konuştuğum ilk zaman.

Abdurrahman PALA, 1980'de Tercüman gazetesinde iken, Tercüman gazetesinin sıkıyönetim tarafından kapatıldığı bir dönemde reklam ajansı açan biri.. Reklam ajansı bünyesinde daha çok reklam matbaa işleri yapıp, reklamcılık hizmeti verirken gönlünde hep, bilgisayar nesline, batılı çocuklara göre geride kaldığına inandığı Türk çocukları için bilgisayar alanındaki boşluğun kapatılması gerektiğine inancıyla, ortada doğru dürüst yayının da olmadığını görerek MSX Bilgisayar diye bir dergi çıkaran, bir girişimci.. yıl 1988. Diyor ki; "MSX Bilgisayar dergisini çıkardık ama içinde güzel şeyler yazdığımıza, güzel bilgiler aktardığımıza inanmamıza rağmen çok fazla talep bulmadı. Özellikle çocuklar buna çok ilgi göstermediler. O zaman da piyasada Amstrad'lar vardı, Sinclair'ler vardı, Commodore vardı, Atari vardı, birçok oyun konsolu vardı. Ama MSX bir sistem olmasına rağmen çok fazla talep bulmadı. Bunun üzerine Tayfun Tözen diye bir arkadaşımız vardı, o geldi ve dedi ki, "Abi yanlış yaptın. Eğer bilgisayar alanında çocuklara katkı sağlayacak bir şey yapıyorsan, yapman gereken Commodore dergisidir," dedi. Teleteknik şirketi, Commodore'un Türkiye mümessiliydi ve onların Commodore diye bir dergileri vardı. Biz "Commodore" diye bir dergi yapamazdık. Bunların ortak ögesi nedir diye baktık. Hepsinin ortak ögesi 64K bilgisayarlar olmasıydı. Buradan hareketle "64'ler" diye, dergimizi çıkardık. Ve 64'ler dergisi, ilkel şartlarda, çok mütevazı şartlarda çıkan ilk sayısından son sayısına kadar büyük bir gelişme kaydetti. Yaklaşık 4,5 sene gibi bir süre yayınlandı."

64'ler öyle bir dergi ki, 8600 gibi rekor bir satış rakamına da ulaşarak sadece sektörel bir yayın veya bir bilgisayar dergisi olarak değil, tasarımından içeriğine, yetiştirdikleri, içinden çıkan insanları ile üzerinden geçen yıllara rağmen hala hatırlanıp bilinmesi ile, tam bir efsane.. Tasarımı konusunda örneğin,




Abdurrahman PALA diyor ki; "..toplu IBM'ler vardı. Daktilo gibi makinelerde (daktilonun biraz daha gelişmişiydi) onları yazıyorduk belli ölçülerde, o yazdıklarımızı daha sonra kağıda çıktı alıyorduk laser printer'dan, o çıktı aldıklarımızı makasla kesip pikaj yapıyorduk. Yaptığımız pikajları daha sonra filme aktarıyor, öylece basıyorduk.."

64'ler sayesinde, Murat "MAC" ADANÇ'la tanıştım, H.P Lovecraft'la, Terry Pratchett ve Tolkien'le de, Metallica'yı sevdim, Megadeth dinledim.. İngiliz Dili ve Edebiyatı okudum, GAMESHOW'da yazdım, NET*SHOW'da da, FRP&MAGIC'de de. Yazdım. Bildim. Oldum. O kadar çok'tum ki.. O kadar çok oldum ki..

25 Mart 2008, Salı, sabah 06:25, şimdi. OYUNGEZER'de yazmamın beşinci ayı, Michael Jackson 23 Eylül 1993'de, 15 yıl önce İnönü'de, Metallica, biri 1993'de İnönü'de diğeri 1999'da Ali Sami Yen'de olmak üzere iki konser verdi. Kesin bir açıklama olmamakla beraber, Temmuz 2008'de İnönü'de bir konser daha verecekleri konuşuluyor.

17 Ağustos 1985'de Castle Donnington Festival'inde, seyircilerden biri sahneye bir armut atmış ve bu armut Cliff'in bas gitarına çarpmış. Cliff gitarına çarpan armutu almış ve iki ısırık aldıktan sonra seyircilere geri fırlatmış.

64'ler'i çıkaran Abdurrahman PALA, HBB Televizyonunun kuruluşunda görev aldı, orada 4,5 yıl çalıştı. TGRT Televizyonu'na transfer oldu, İstanbul Televizyonu'nda çalıştı. Kendi TV kanalını kurdu, Medya Team haber dairesi başkanı ve Berat TV genel yayın yönetmeni şimdi..

Murat "MAC" ADANÇ'la GAMESHOW ve Net*Show'da isimlerimiz beraber geçebildi. Sonra başka bir şeyler de yapabildik. Sonra tamamen koptuk. Polat YARIŞÇI, Engin SÜZEN'le, Emin'le de.. bir zaman en küçük yaşta olanları en uzak ve ama en yakın bulabildikleriydim. Hepsini çok sevdim, biliyorum ki onlar da beni. Diğerlerini de, diğerleri de..

Ben GAMESHOW'da yazarken şu anki OYUNGEZER ekibinin çoğunluğunun oluşturduğu dergi en büyük rakibimizdi. GAMESHOW'un 64'ler'inkine benzer bir sevenleri, "efsane" izleyenleri vardır. Onların içinden bir kitlenin hala, bu rekabet döneminden bu yana OYUNGEZER'e de diğer dergiye de çok sıcak bakabildiklerini sanmıyorum. GAMESHOW o ya da bu şekilde yayın hayatına son vermiştir. Zamanında 64'ler'in son verdiği gibi. Cliff Burton'ın hayatını kaybetmesine neden olan trafik kazasının ardında Türkiye'deki ekonomik krizler, hortumlanan bankalar, siyasi krizler, yönetimdeki aksaklıklar, insanların inançlarının kırılması, fikir ve emeğe saygıdan önce diğer şart ve koşulların, güvenin yok olması yoktur. Ancak bu sebepler, Murat "MAC" ADANÇ'ın Almanya'ya gidişinde, benim Türkiye'yi bırakıp Avusturya'ya gelişimde, 64'lerin kapanmasında, GAMESHOW'un çıkamaz duruma gelmesinde etkendir.

Bir inekle bir insanı ayıran bir şey vardır. Bir patatesle bir şairi ayıran da aynı şeydir. Şarkı sözleriyle müziği ve bizi yaratan el de, bir çuval samanla bir raf kitap arasındaki bir tek farktır. Düşünce daha derine işleyebiliyor bazen cümleler. İstiyorlar ki bir daha bir daha yankılansınlar, bu paragrafın yeniden okunacak olması gibi, şimdi.

Lennon, "Benim toplumdaki rolüm, ya da herhangi bir sanatçının, şairin rolü, bizim, hepimizin hissettiğini yansıtmaya çalışmaktır. İnsanların nasıl hissetmeleri gerektiğini söylemek değil.. Öğüt verir gibi ya da bir lider gibi değil, sadece hepimizin yansıması gibi" demiştir. Başta, yalnızca gökyüzü vardır. Sonra, müzik olmuştur. Her kim ki, kendisi olup, bir inekle bir insanı ayıran farkını ortaya koyabilmişse, hem o derece sıradan ve bizden, hem kendisi ve bizim, ve hem de hepimizin yansıması ile kendisi olabilmiştir. Ruhunu paylaşmış, daha çok olmuştur.

Bu adamlar, çoğu zaman bir diğerini bulup, eksiğini tamamlayıp yanına birini katıp yeni oluşumlarda alanlar açmış, kimi zaman sahnedeki duruşlarıyla yanlarındakilere güç katmış, kimi zamansa sahnenin kendisi olmuşlardır. Diğerlerinin içindekileri görebilmesine, var olabilmesine, varlığıyla var edebilmesine zemin hazırlamışlardır.

Benim OYUNGEZER'de yazma sebebim ne ünüme ün katmak ne EnSevdiğiM. bir şey varsa ondan haber salmak ne de 'MUDER'im elbet yazmak isterim'dir. Ben buna inanırım. Bu alanları açabilme sabrına, gücüne, inancına sahip insanlara inanırım. Bana inananları, buna inananları bulur, bilirim. Bunu söyleyen ben değilim, yirmi yıla yakındır gördüklerim, otuz yıla yakındır bildiklerim ve de en önemlisi, bu iki sayfası da dahil olmak üzre, OYUNGEZER'in kendisi de değil. Hepsi. Cliff'e o armutu atan da dahil. O gün oradadır. Ne mutlu adamdır. MUDER'im mutlu ederim, bugün buradayım, yarın da olabilmeyi dilerim diyendir.

**MUDER Fotoları "Das Albüm"**



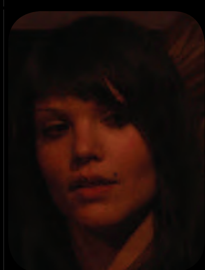












*www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.'leri takip edebilirsiniz.*

*Yazıda ABDURRAHMAN PALA ile ilgili bölümlerdeki sözler, Deniz CAN ÇELİK'in 26 Ocak 2008 günü kendisiyle yaptığı röportajından alınmıştır: http://www.students.itu.edu.tr/%7Ecelikdeni/rop/pala.html*

*Cliff Burton'ın otobüs kazasıyla ilgili "italik" kısım Wikipedi'den alıntıdır.*

*Gerekirse, +43 681 831 46 777 arayabilirsiniz de mesaj da atabilirsiniz de. MUDER Cep. Türkiye'de olduğum zamanlarda "geçmiyor", o ayrı. Görünen o ki, en az Temmuz'a kadar da buralardayım, o da apayrı.*


**MUDER "The One"**
**M.MUDER DEREBAŞI**
**muder@oyungezer.com.tr**
**www.muder.tv**

**Oyungezer**
SAYI: 06 - 2008 / 04

ISSN: 1307-8933

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

**Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi**
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muder, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

**Kreatif Direktör**
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

**Sayfa Tasarımı**
Serkan Korkmaz, serkan@oyungezer.com.tr

**İllüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

**Bu sayıya katkıda bulunanlar**
Damla Pınar Gök
Giray Özil
İpek Cevahir
Ares Aybar

**Reklam sorumlusu:**
Tugbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

**Yönetim Yeri:**
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

**Basıldığı Yer:**
UNIPRINT BASIM SAN. VE TİC. A.Ş.
Hadımköy Ömerli Köyü Mevkii – İSTANBUL
**Tel:** 0212 798 28 40
**Basıldığı Tarih:** 30 Mart 2008

**Dağıtım:** Merkez Dağıtım Pazarlama San. Ve Tic. A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık



**Ramon Tamir Atölyesi - 5**
. . . En sonunda elinde tuttuğu üç kitap arasından bir tanesine karar vermiş, onu Ramon'a gösteriyordu. Tozlu kapağın üstünden zar zor okudu kitabın adını: "Don Kişot". Yüksek sesle tekrar etti ismi ve o anda kör edici bir ışık tüm odayı doldurdu. Gözünü yeniden açtığında bir eşeğin üstündeydi. . .



# GELECEK AY

**"NE DEMEK ELEKTRİĞİ KESTİLER?**

**ELEKTRİĞİ NASIL KESEBİLİRLER?**

**ONLAR HAYVAN!"** – *Kıdemli Er Hudson*

## OYUNGEZER'İN YENİ SAYISI 1 NİSAN'DA BAYİLERDE

**Geçen sayının ayıpları!**

**1-** Zam yaptık.

**2-** Güven'in bir an için dili sürçmüş, "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri" panelinin "adam gibi" duyurulmadığından yakınmış.

**3-** Koskoca Indy'yi Lara Croft'a mağlup ettiniz OGZ Dövüş Kulübü'ne attığınız oylarla.

**4-** Posta İdaresi'nin en güzel köşesi olan Gezenti'de ağırladığımız Ahmet Alperen Bulut'un "Uçan Dergi" çalışmasının "Photoshop'lu" olduğu şüphesini dile getirmiştik. Daha sonra kendisinden zehir zemberek bir mail aldık. O resmi çekebilmek için dünya kadar uğraşan Alperen'den gerçekten özür diliyoruz.

**5-** Bu ay "Yapım Aşamasında" köşesinden oyun yapımcılığıyla ilgilenenlere yol ve yöntem öğretecek olan, Electronic Arts'da çalışan Giray Özil'in soy ismini istisnasız her yerde "Özgil" olarak yazmışız. Giray da bizim klasik "dergide yayınlanan ilk yazısında herkesin ismi yanlış yazılacaktır" lanetinin kurbanı oldu.


Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2


Your potential. Our passion.®
Microsoft®
İlk vuran sen ol!